Manga One

6
2ª Epoca
Octubre 1997
450 Pts.

Bronze 1989 Zetsuai
El shonen manga nº1

Dragon Ball FINAL BOUT
Todo el juego a fondo

Mobile Police PATLABOR
El manga llega a España

SUMARIO

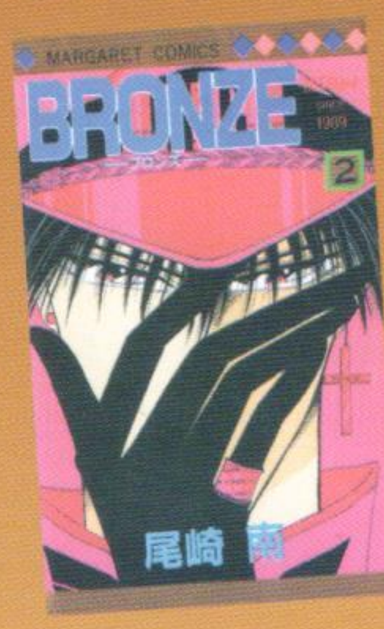
Portada: Mobile Police Patlabor
©1989 HEADGEAR

2. **Sumario**
3. **Editorial**
4. **Noticias**
10. **Pasen y Lean:** lo que hay que saber para estar al día.
16. **Rol Master:** Nueva adaptación de GURPS —Alita—.
18. **Figúrate:** Cómo modificar la postura de una figura.
20. **Juegos:** Dragon Ball Final Bout.
24. **Mobile Police Patlabor:** La gran obra de HEADGEAR.
30. **Bronze —1989— Zetsuai:** El famoso shojo manga de *Minami Ozaki*.
34. **Animelomanías:** La música de Bronze y Zetsuai.
35. **Entrevista:** Norma Cómics en el Salón de Barcelona.
36. **Hablando Japonés:** Cómo insultar a un japonés en su propio idioma.
38. **Japón Japón:** La biblioteca robotizada de Kanazawa.
40. **Correo MangaZone**
42. **Taller de Animación:** Sonrisas y lágrimas (sobre todo lágrimas).
47. **Pasen y Vean:** Lo último (o casi) en el mundo del anime.

4 Noticias

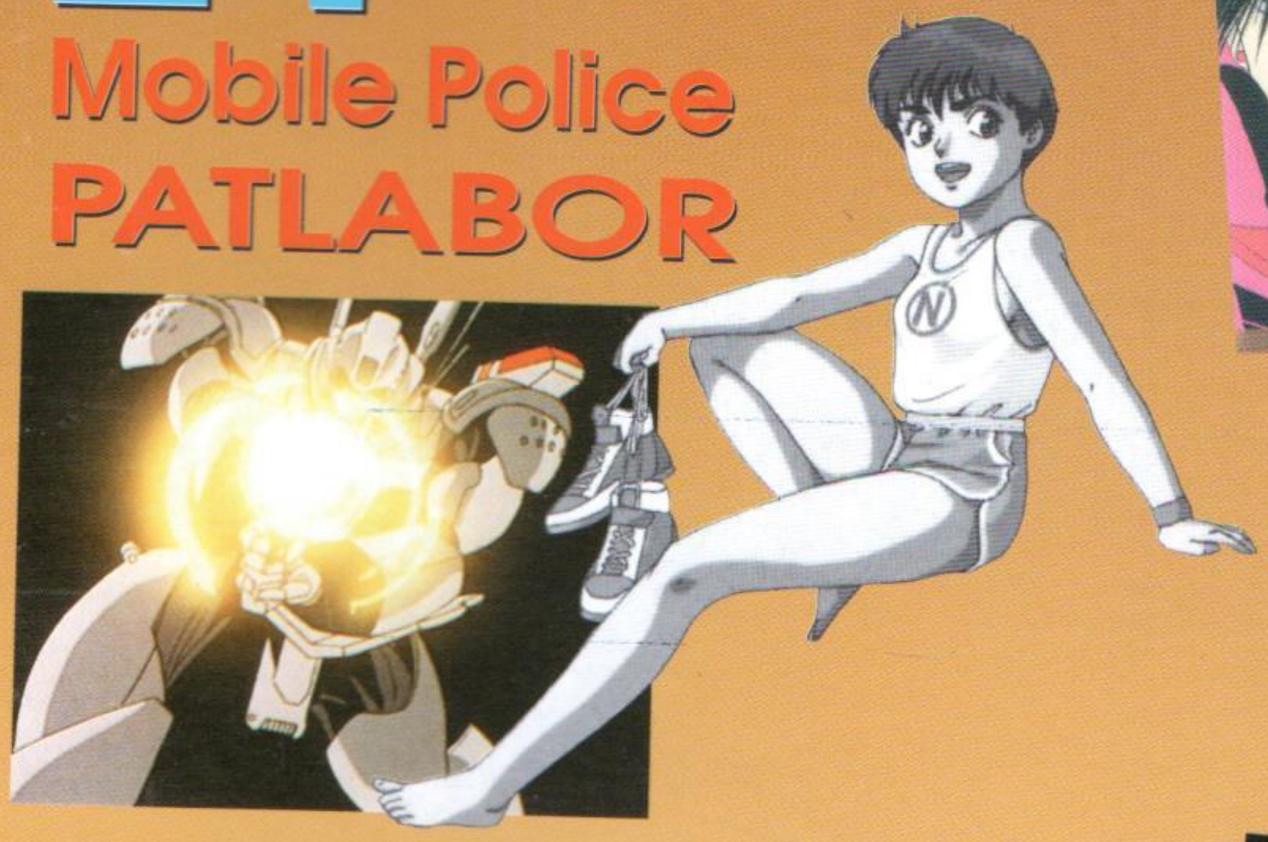
El sistema de juego GURPS ha sido de nuevo adaptado a un mundo inspirado en un manga: el cyberpunk de Alita

30 Bronze 1989 Zetsuai



El manga más aclamado y seguido del género bishonen, de la mano de Minami Ozaki

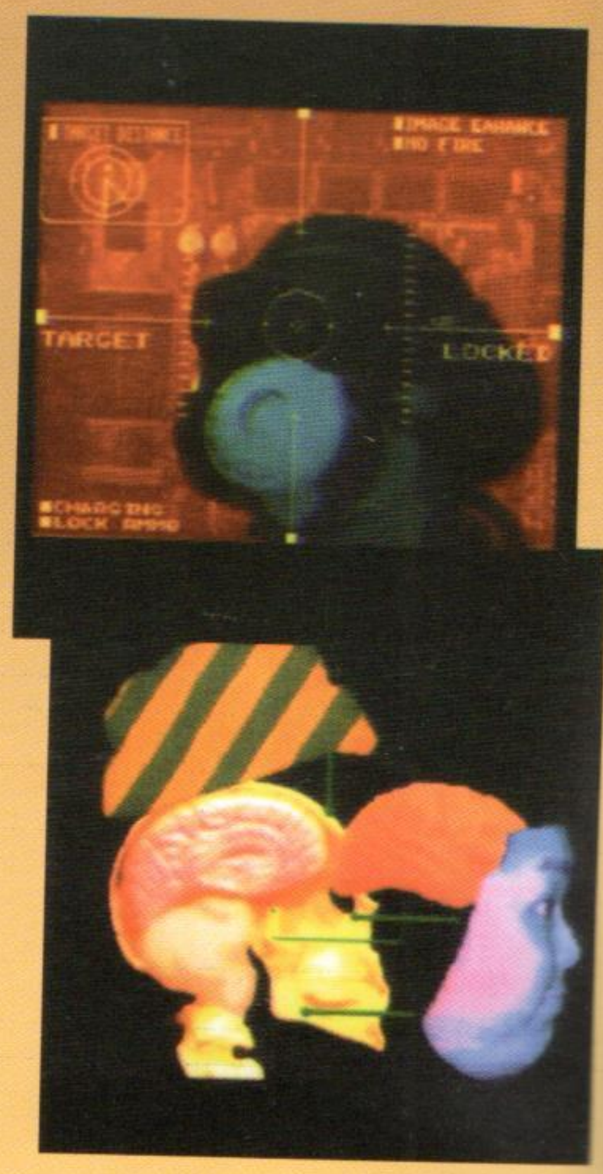
24 Mobile Police PATLABOR



Rol Master

El sistema de juego GURPS ha sido de nuevo adaptado a un mundo inspirado en un manga: el cyberpunk de Alita

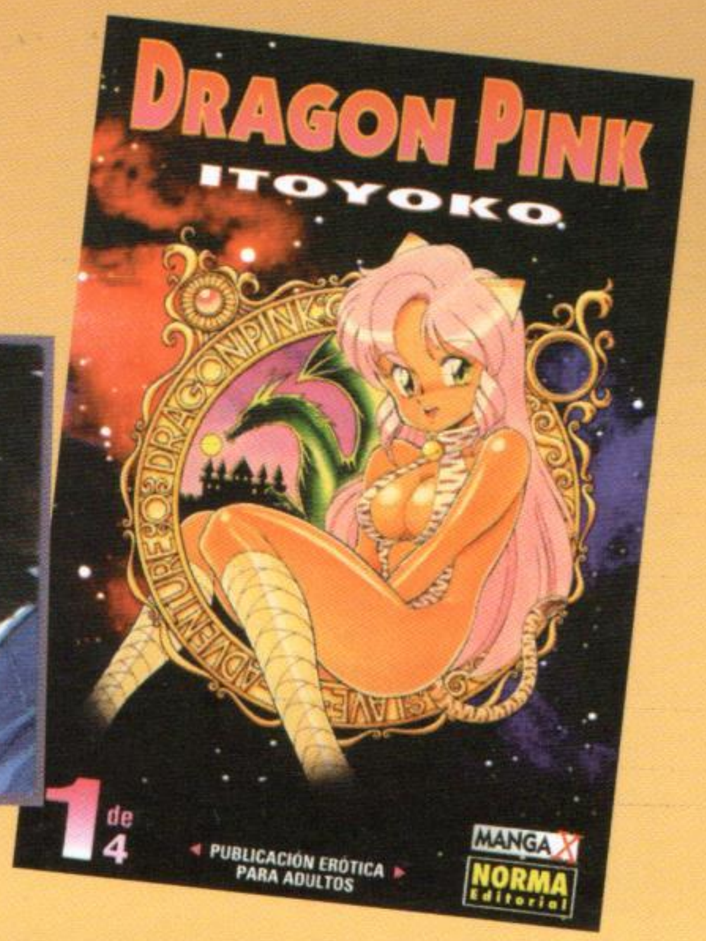
16



Por fin, uno de los mangas de más éxito de los últimos años llega a España, acompañando a los largometrajes ya aparecidos en vídeo.

10 Pasen y Lean

Avalancha de novedades de las editoriales en vistas al Salón del Manga de Barcelona.



STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Luis Alís Ferrer
Jose Javier Martínez
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Berserker
Equipo MangaZone
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "¿y de mi cómic no hablas?" DarkMind
Gonzalo "aquí falta algo..." B. Tello
Luis "es que me voy a Port Aventura" Alís
JJ "he soñado que te degollaba" Martínez
Eva "¿mejoras?¿en mi artículo?" Martínez
Jacobo "andó, retenió, contenió..." Molins
Juan "el taller ya está casi, teojuro" Gómez
Rosa "Koji Nanjo tiene un revolcón" Oya
Gabri "bisturí, sutura, epoxy..." Del Río

Agradecimientos:
A los responsables de la tienda Futurama de Valencia por su inestimable colaboración, y a los compañeros de editoriales y otras revistas sobre manga: intentaremos aprender lo máximo posible de vuestra insólita mala uva :-)

Lectores:
Os pedimos a los cuatro que compréis dos revistas al mes en lugar de una, a ver si así...

—MUY IMPORTANTE—
Berserker S.L. y MangaZone no se identifican necesariamente con la opinión de sus colaboradores, que es absolutamente personal. Del mismo modo, no se hace responsable de ellas. Los articulistas ya son mayorcitos como para vigilar lo que sale de sus afiladas e hirientes lenguas.

Las imágenes que aparecen en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores, editores y productores, como queda reflejado en los copyrights. En ningún momento se pretende infringir los derechos de dichas obras y se reconoce los derechos de sus posesores sobre las mismas, que se utilizan con fines informativos y sin ánimo de (excesivo) lucro. Sólo para cubrir gastos...

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
DISTRIBUYE: Samurai Ediciones.
Impreso en España/Printed in Spain
DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

"Ya da igual que lo que nos caiga encima a partir de ahora sean plagas egipcias, la furia de los elementos, incendios, inundaciones, tifones, huracanes, el *Third Impact*... si tras lo que hemos pasado hemos podido seguir adelante con MangaZone, ya no nos para nadie. Tenemos MangaZone para rato. Y es que somos como los «Full Monty» del mundo del manga. Nos gusta sufrir y pasarlo mal, y que nos tiren piedras en todos los ruedos, locales y foráneos, que nos injurien y calumnien, nos gusta caer mal sin pretenderlo, y sobre todo nos gusta la emoción, las sorpresas, el vértigo, el vacío (aquí falta algo... —Gonzalo), las sensaciones fuertes en definitiva.

El redactor jefe es como un Gendou Ikari venido a menos, propietario de un perro klingon. El investigador y articulista principal está en Port Aventura. Gran parte del equipo de MangaZone haría un fanzine sobre juegos de rol y emuladores de Super Nintendo para PC acojonante. Los demás trabajan todo el día en otras cosas o viven en Moncofar, que está a un tiro de piedra de Valencia, más o menos. En cuanto a los miembros del equipo editorial, cuando no articulan sonidos ininteligibles blandiendo un hacha y corriendo por los pasillos, estucan hábilmente pared y equipos informáticos de salsa picante.

Pero tranquilidad, que no pasa nada. Todo está bajo control. Zona-manga estará con vosotros todos los meses... que pueda, siempre con la garantía de un trabajo bien realizado y con horas de arduo trabajo en detalles insignificantes que luego pasan desapercibidos."

Esto ha sido una catarsis escrita por Takeshi Kakeru aprovechando que yo estaba de espaldas, pero como me ha hecho gracia y refleja bastante fielmente el sentir de la redacción al completo, quede aquí como desafío a dioses y elementos: no podréis con nosotros, aunque acabéis arruinándonos.

J. Javier Martínez Benlloch

Por cierto, **ganadores al canto:**

Subscriptores: **Pablo Diéguez Vázquez**

Encuesta: **Alejandro Fortea Casamitjana**

Felicidades a ambos, podréis recoger vuestros regalos de nuestro sorteo trimestral en el stand de Samurai del Salón del Manga si lo visitáis. En caso contrario, os los enviaremos lo antes posible (de aquí a dos o tres años).

Fe de erratas:

Pues no hubo así ningún error digno de mención en nuestro número cinco, salvo un pequeño fallo en el corte de algunas páginas, que salieron mal cortadas de imprenta. Allí nos dijeron que había que comprenderlo, que el operario habitual estaba de vacaciones (era julio) y que se había encargado el aprendiz, que no estaba muy ducho todavía en la materia, y como no les íbamos a quemar la paraeta, tal y como nos lo dijeron os lo decimos nosotros.

Noticias Japón

Neon Genesis Evangelion
©1997 GAINAX/Evangelion Comittée

FLASH NEWS

—El pasado mes de Julio, de los días 6 al 14 tuvo lugar en el Auchard Hall de Tokyo un evento singular: **Shiro Sagisu** dirigió durante los nueve días a la Nueva Orquesta Filarmónica de Japón, interpretando la banda sonora de *Neon Genesis Evangelion* que él mismo ha compuesto. Incluyendo los temas compuestos para la serie y para los dos filmes (*Rebirth* y *End*), cada recital estuvo lleno hasta la bandera, y mientras la orquesta tocaba en una pantalla gigante se proyectaban imágenes del film *End of Evangelion*. El evento fue aderezado el día de la inauguración con la presencia de **Megumi Hayashibara** (voz de Rei Ayanami) y **Megumi Ogata** (voz de Shinji Ikari), las dos actrices de doblaje más famosas del país.

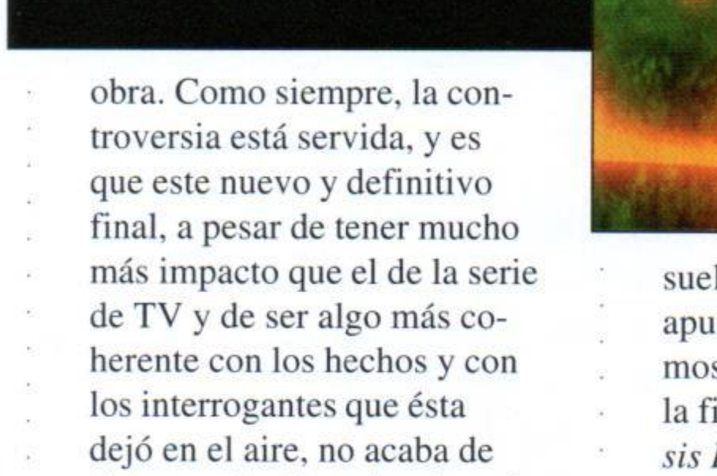
—Mazinkaizer es el nuevo robot creado por Dynamic Planning, Co., la compañía del creador de *Mazinger Z* y de *Ufo Robot Grandizer* **Go Nagai**. El robot en cuestión, que cuenta con un espectacular diseño mezcla del clásico estilo de Mazinger y elementos modernos, aparece exclusivamente (al menos hasta ahora) en el nuevo videojuego para Saturn *Super Robot Taisen F* de Banpresto. Incluido en la famosa saga de juegos de simulación en la que se reúnen muchos robots de diferentes series, esta entrega cuenta con la presencia estelar del Evangelion 01 y Gunbuster entre otros. Casi nada.

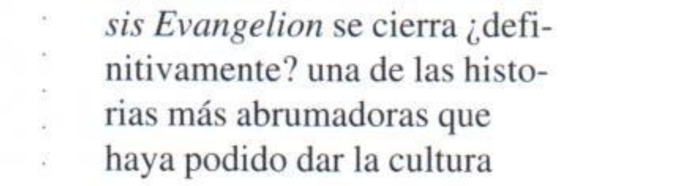
—Las neumáticas protagonistas de *Chojin Gakuen Gowcaizer* presentan una base de datos para Windows 95 basada en dicho anime y videojuego. Supervisada por el autor, **Masami Obari**, ya han aparecido dos volúmenes en los que hay información de absolutamente todo lo referente a esta obra. El segundo volumen incluye instrucciones precisas para hacer cosplays, es decir, formas de construirte tú mismo disfraces para emular a los héroes y heroínas de *Gowcaizer*. Taki Corporation es la empresa encargada de este CD-Rom que aparece al precio de 6.800 yens.

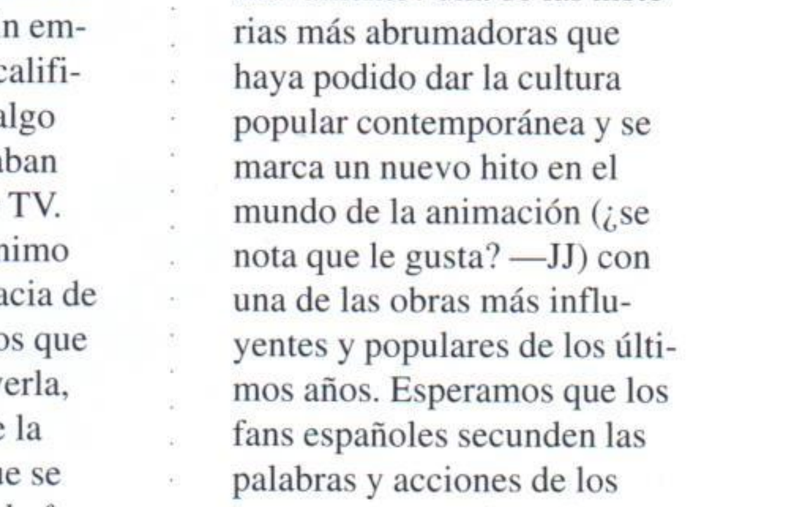
El fin de Evangelion

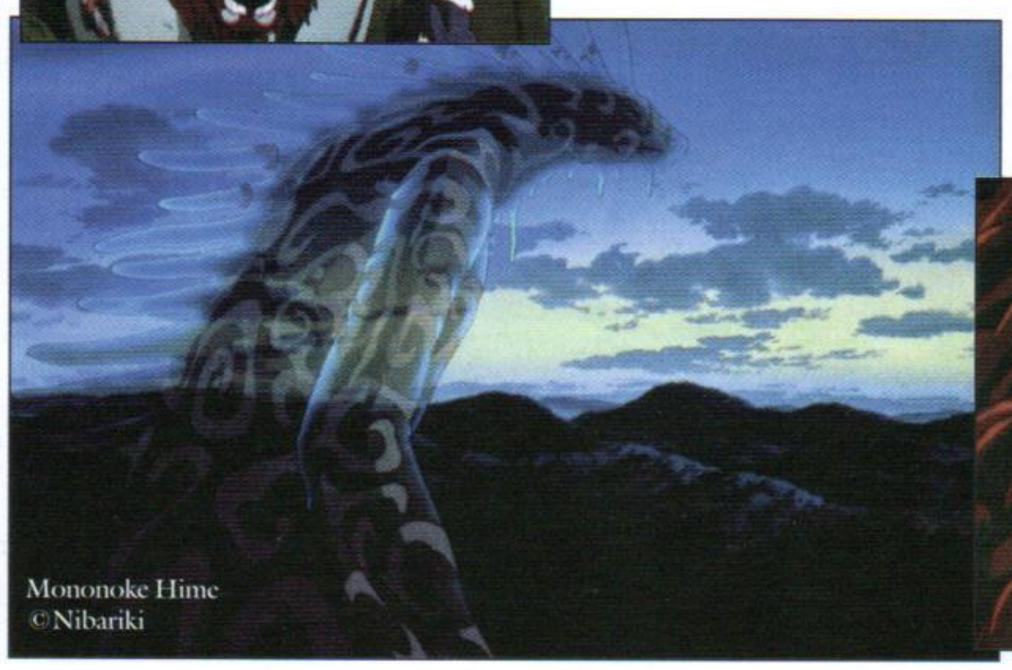
Como estaba previsto y con una expectación en todo el país pocas veces vista ante el estreno de una película de anime, *The End of Evangelion* se proyectó por vez primera el día 19 de Julio. Gainax ha hecho un grandísimo esfuerzo para terminar a tiempo el largometraje y ha invertido una gran cantidad de dinero en el filme, lo cual ha tenido una repercusión directa en su calidad y aspecto. La animación de *The End of Evangelion* es de una calidad excepcional, con un tratamiento del color y juegos de luces y sombras realmente impactantes, sin mencionar el hecho de que cuenta con la animación infográfica más espectacular que haya podido verse hasta ahora en un largometraje de anime japonés.

Se cuenta que Gainax y todos los estudios que trabajaron en el filme siguieron al pie de la letra el 100% de los deseos de **Hideaki Anno**, responsable absoluto del guión y dirección además de muchos detalles de diseño en la mayoría de aspectos de la obra. Como siempre, la controversia está servida, y es que este nuevo y definitivo final, a pesar de tener mucho más impacto que el de la serie de TV y de ser algo más coherente con los hechos y con los interrogantes que ésta dejó en el aire, no acaba de disipar todos los misterios ni todas las incógnitas. Sin embargo, ya no se puede calificar de decepcionante, algo que muchos fans pensaban del final visto por TV. De hecho, y sin ánimo de estropear la gracia de ver la película a los que podáis o queráis verla, os avanzamos que la magnitud de lo que se cuenta en *The End of Evangelion* es de proporciones bíblicas y que probablemente sea uno de los filmes de animación más majestuosos e impresionantes que tengamos la oportunidad de ver en nuestra corta y miserable vida. Como se suele decir, no se salva ni el apuntador... pero no os diremos de qué no se salvan. Con la finalización de *Neon Genesis Evangelion* se cierra ¿definitivamente? una de las historias más abrumadoras que haya podido dar la cultura popular contemporánea y se marca un nuevo hito en el mundo de la animación (¿se nota que le gusta? —JJ) con una de las obras más influyentes y populares de los últimos años. Esperamos que los fans españoles secunden las palabras y acciones de los japoneses y que den a la excelente edición en vídeo de Manga Films el éxito que sin duda se merece.









Mononoke Hime
©Nibariki

Mononoke Hime

Ha querido la fortuna, y todavía no sabemos si buena o mala, que dos películas de la categoría de *End of Evangelion* y *Mononoke Hime* hayan sido estrenadas el mismo verano. Lo cierto es que si sólo se pudiera asistir a uno de los dos estrenos, la decisión sería dificilísima. Nos encontramos fácilmente ante el mejor (y el último según algunas fuentes) de los filmes de animación dirigidos por **Hayao Miyazaki**, el creador de anime más famoso del Japón. Una sublimación genial del mensaje ecologista que ya nos hiciera llegar en *Kaze no Tani no Nausica* y un tono mucho más violento con un tratamiento espectacular de las abundantes escenas de acción (hay quien dice que para joder a la Disney, dueña ahora de los derechos de sus trabajos —JJ) son algunos de los rasgos destacables de este filme que ha costado el doble de tiempo y dinero en comparación a otras películas estrenadas por el Studio Ghibli. En *Mononoke Hime* se cuenta un mensaje para la humanidad en forma del enfrentamiento entre el Hombre y la naturaleza, planteando cuestiones tales como si es posible el equilibrio en la Tierra y si el Hombre y el entorno pueden vivir en armonía sin destruirse. Una cuestión que comenzó a plantearse hace relativamente pocos años, cuando la civilización humana comenzó a expandirse y a multiplicarse de forma alarmante. En este momento se sitúa la acción de la película, a finales de la edad media japonesa, donde un grupo pretende explotar un bosque para poder asentarse y sobrevivir. Una abundante mitología en forma de animales gigantescos que entienden el lenguaje humano y dioses del bosque y la naturaleza que son capaces de lanzar maldiciones completan el panorama. Muchas de las virtudes y defectos de los hombres son ejemplificadas en *Mononoke Hime* en forma de los diversos grupos de humanos, dioses y animales, mientras la pureza de sentimientos aparece reflejada en los personajes principales, Ashitaka y San, la princesa mononoke. Juntos deberán enfrentarse al caos producido por el enfrentamiento entre civilización y naturaleza. Si como es de suponer Disney distribuirá mundialmente la película, los fans occidentales podremos ver la última maravilla de **Hayao Miyazaki** en pantalla grande y todo dentro de poco. Crucemos los dedos...

La caja tonta

Y es que otra vez el aluvión catódico de nuevas series de anime promete ser de una magnitud considerable. De hecho, las noticias de preview de las nuevas series ya son bastante abultadas, así que vamos a comenzar a despacharlas, pero ya.

—*Cho Majin Eiyuuden Wataru* (La Historia de Wataru, los Super Heroicos Dioses Diabólicos, y os juro que no me lo he inventado) es la secuela de la más exitosa de las múltiples series de anime televisivo de Sunrise que se emitieron a finales de los 80 y comienzos de la presente década (*Grandzort* es una honrosísima muestra que pudo verse en Canal 9), siempre con los héroes infantiles y los robots como argumento principal. Vuelven los tintes de escenario épico fantástico en lugar del futurista de la última hornada (*GaoGaiGar* es el último ejemplo) y vuelven todos los personajes de la primera serie de *Wataru* que ya tuvo un gran éxito hace siete años, éxito que los responsables de Sunrise intentarán volver a conseguir unidos como en muchas otras ocasiones con el prestigioso estudio de anime Red Company. Compartiendo la autoría de la obra con **Chou Shiritsu** y **Ouji Hiroi**, el director y organizador de esta nueva entrega de *Wataru* es **Shoji Inouchi**, quien ya había realizado el storyboard de *Kodomo no Omocha* entre otros trabajos.

Cho Majin Eiyuuden Wataru
© Sunrise·R·TV Tokyo·Asatsu

Con un estupendo diseño de personajes del admirado **Toyo Ashida**, que ya realizó los de la primera serie y diseño de mecánica de **Kazusen Nakazawa** (miembro de Red Company), la serie ha comenzado a emitirse este pasado Jueves 2 de Octubre en TV Tokyo.

—*VIRUS* es el nuevo proyecto del insigne **Masami Obari**, veterano y versado animador freelance y responsable de los dos TV Specials y el film de *Garou Densetsu* (*Fatal Fury*), además del reciente videojuego y anime *Chojin Gakuen Gowcaizer*. *VIRUS* conserva intactos todos los aspectos comunes a las obras del autor, tanto gráficamente como a nivel de guión. **Obari** es un declarado amante de la tecnología y los videojuegos y partidario de renovar el mercado con personajes e historias más acordes a los tiempos que corren. Dicho y hecho, la historia de *VIRUS*, que se desarrolla en un futuro próximo, parte de un original concepto en el que Sarge, miembro de un equipo especial, se enfrentará a los potentes virus que pululan por las redes informáticas de las más importantes empresas utilizando un poderoso traje cibernético llamado Variable Gear. Si bien la historia se presenta apetecible, en la visualización de personajes tenemos a un **Obari** en la cumbre de su carrera: tras la espectacularidad de los personajes de *Gowcaizer* nos llegan unos diseños cuidados y futuristas que parecen beber directamente de los tremendos avances realizados por el

Virus
© 1997 Virus Comittée

maestro **Ikuto Yamashita** en la conceptualización visual de las unidades Evangelion. El estudio Plum es el elegido para animar esta serie semanal que cuenta con dirección y diseño de personajes del propio **Masami Obari**, guión de Akeila Promotion y diseños mecánicos de **Natsuki Mamiya**. Desde el día 2 de Octubre todos los Jueves en Antena 3 a las 1'15 de la madrugada (no, hombre, a las 3'15 —JJ). Por cierto que para esta serie el maestro **Obari** ha homenajeado a su personaje favorito Terry Bogard creando a Marcus A. Bogard, un mocete que parece un híbrido entre el propio Terry y el jefe final del videojuego de Sega *Fighting Vipers* (videojuego favorito de **Hiroya Oku**, creador de *HEN*, por cierto)... y es que donde haya buen gusto, que se quiten *Los Fruittis* y donde esté **Obari** que se quite **Pedro D'Ocon.**

—*Kojikoji* es el nuevo anime basado en una obra original de **Momoko Sakura**. La creadora de la ya legendaria serie de anime y cómic *Chibi Maruko Chan*, que ha estado varios años en antena, vuelve a ver uno de sus mangas animados de la mano de Nippon Animation y TBS en forma de una serie de anime que comienza a emitirse el sábado 4 de Octubre en la propia TBS.

El nuevo manga *Kojikoji* ha sido publicado en la revista Sony Magazines y es obra conjunta del estudio de Momoko Sakura y el propio equipo de la publicación. Visualmente la obra hace gala de un toque único en el mundo del anime japonés y las historias tendrán un tono histriónico y en ocasiones de humor negro, elemento crítico que contrasta con el aire casero y desenfadado de *Chibi Maruko Chan*, que contaba historias cotidianas de una familia japonesa corriente y moliente.

—Sorpresa para los aficionados españoles. El manga *Fortune Quest* de **Mishio Fukazawa** y **Natsumi Mukai**, que parece haber calado más o menos entre los iberotakus gracias a la edición realizada por Planeta Agostini, estrena serie de anime en Japón este mismo otoño. Mismo origen rolero, mismo aire de fantasía heroica... y un equipo creativo distinto al de la OVA que ya se hizo hace unos años basada en este cómic, novela y juego de rol. El diseño de personajes es de **Nahomi Miyata** y en las labores de dirección **Takashi Tobu** contará con la inestimable ayuda del veterano **Takao Koyama** en la organización general de esta serie de anime que también está previsto que se estrene este otoño o a comienzos del invierno.

Master Mosquiton
©Mosquiton Project·TX

—*Battle Athletes Dai Undo Kai* es una de las sorpresas de la temporada de Otoño. Con la OVA todavía en marcha y con una buena acogida entre el público, Pioneer LDC se decide a apostar de nuevo por continuar una de sus OVAs populares en el formato de serie de anime semanal (y van...). Dicha serie continúa las aventuras que se explicaban primero en el videojuego de Sega Saturn y más tarde en la ya mencionada OVA, protagonizadas por la atleta Arika Kanzaki, que participa en un evento atlético de magnitud galáctica. Todavía no se ha confirmado la fecha de emisión pero es seguro que llegará este otoño a las pantallas niponas. Dirigida por **Katsuji Akiyama**, que ya hizo lo propio en el anime de *Pretty* Sammy, spin-off de un popular personaje de *Tenchi Muyo!* (todos animes de Pioneer, cómo no), *Battle Athletes Dai Undo Kai* cuenta con un excelente trabajo de diseño en el futurista escenario en el que se desarrolla la acción de la serie, que al igual que la OVA tiene lugar en el año 3996 (toma castaña).

Battle Athletes Dai Undo Kai
© 1997 AIC·ITC/Pioneer LDC·TV Tokyo·AEON

—Y para no perder las buenas costumbres, *Master Moskiton* es otra OVA que pasa a tener su propia serie de anime semanal en la TV. Titulada *Master Moskiton '99*, la obra y personajes creados por el hiperactivo **Satoru Akahori** y el no menos currante **Hiroshi Negishi** seguirán en la brecha durante otra temporada ahora que finaliza la OVA. Con la inestimable ayuda en la visualización gráfica de los personajes del dibujante **Shou Sawada**, el propio director **Negishi** debuta en la TV este mismo otoño con esta historia de vampiros: esperemos que lo haga con buen pie.

—Y otro de los bombazos que llegarán en otoño a las pantallas niponas será la serie de anime *Kyuuketsu Hime Miyu*, más conocida en el mundo entero como *Vampire Princess Miyu*. El manga de **Toshihiro Hirano** y **Narumi Kakinouchi** ya fue adaptado al anime años ha en una exitosa OVA que ha sido editada en multitud de países (incluyendo el nuestro) y ahora tiene su secuela en Japón en forma de una serie de anime que se emitirá próximamente (todavía está por confirmar el horario). La calidad de la serie y respeto al original está sobradamente garantizada ya que el director de la serie es el propio autor, **Toshihiro Hirano**. El salto a la TV puede ser el comienzo del fin: ¡las tinieblas lo llenarán todo y Miyu reinará sobre los mortales!... o al menos eso está farfullando **Darkmind**, y es que en el mundo tiene que haber de todo... (que te lo digan a ti, ¿no? —JJ).

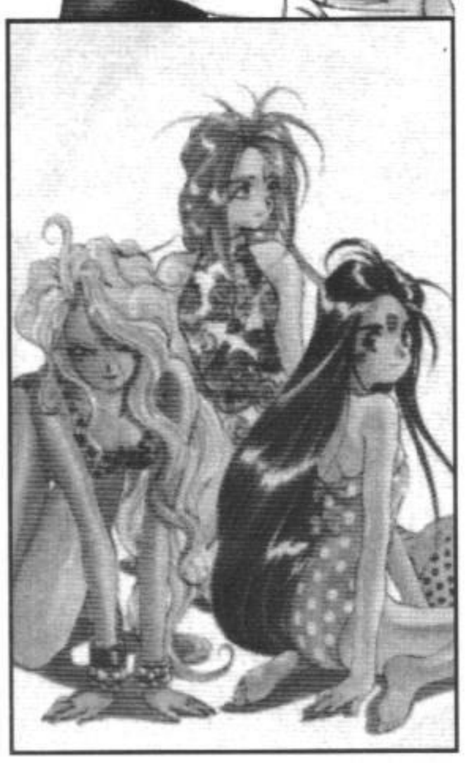
Luis Alís Ferrer

Vampire Princess Miyu
© 1997 Hirano Production/Miyu Comittée

NOTICIAS USA

Algunas novedades interesantes para estas fechas en el mercado americano. Posiblemente os importe poco, pero no obstante allá van.

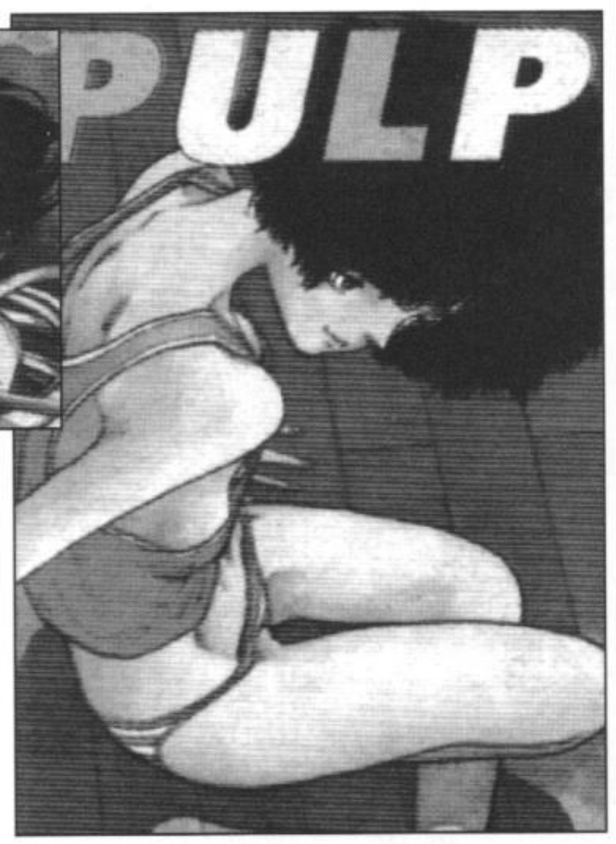
Empecemos por Dark Horse. No por nada en especial, es que mi fuente de información (EN SINGULAR —exijo mis derechos) está ordenada por orden alfabético. Pues bien, realizada está aclaración de principios, vemos que la editorial caballística deleitará al publico yanqui este mes con *Gun Smith Cats: Goldie versus Misty #1*. En está nueva etapa de la edición yanqui de la obra de **Sonoda** podemos ver el material recientemente publicado en España (y además tenemos tortilla de patatas y ellos no).



También es interesante *Oh My Godess! Special: Meet me by the seashore*, en la que Keiichi demostrará sus escasas artes natatorias. Sigue *Drakkun* (#4), sólo opta para fans de su creador, **Johji Manabe**.

Antartic Press sigue dejando helados a sus seguidores (de ahí el nombre de la editorial) con su reincidencia en lanzar "productos alternativos" al mercado (por ser un poco benevolentes). Ex-convictos que participan en el plan federal de readaptación social han sido secuestrados por los jerifaltes de la editorial y son flagelados todos los meses para que dibujen sus series a cambio de metadona. O eso o no lo entiendo. Pegadle una leidilla a *Silver Cross* (#1), *Gold Digger* (#38) o *Helter Skelter* (#3) y sabréis a que me refiero. Eso sí, Caliber Comics no le va a la zaga con su *Little White Mouse*, de **Paul Sizer**, que debuta este mes. Y no nos olvidemos de London Comics, que publican el primer número de *Maximun Manga*. Toma ya. Se trata de una antología de magakas occidentales en la que se recopilan obras como la sublime *Demonique*, o la magnifica *Jurassic Jane*, pasando por clásicos como la incomparable *Panic Satanic*. Con esos nombres tú me dirás. Afortunadamente no saldrá todos los meses (no sólo es feo, también es cruel —JJ).

CPM sigue con su discreta y buena política de sacarle partido al buen hacer gráfico de Mr. **Satoshi Urushihara**. Cuarto número de *Plastic Little*, en el que Tita descubre que Nichol Hawking es también un habilidoso piloto. Y noveno de *Chirality* donde Adam se transformará en un duplicado de Carol. También publican *Midnight Panther*, de **Yu Asagiri**, que llega al número 8.



Ojito, que ahora viene lo bueno. VIZ lanza el primer número de *Pulp*, una antología de tebeos japoneses para adultos. Pero tebeos para adultos de los buenos, no de los de **U-Jin** y compañía. Podremos disfrutar de obras del mismísimo **Ikegami** entre otros, así como de los geniales aunque menos conocidos **Naoki Yamamoto, Taiyo Matsumoto, Masahito Kikumi** o **Toyozaku Matsumaga**. Eso y la retahíla de títulos habituales: *Battle Angel Alita* (parte 8 #6), *Eatman* (#4), *Maison Ikkoku* (parte 7 #5), *Inu-Yasha* (#8), *Patlabor* (#5), *Evangelion* (#3), *Tenchi Muyo* (parte 3 #6)... Y por si es poco también un postcard book de *Ranma*.

El mercado del anime también esta algo movidillo. VIZ Video deleita a los fans de **Rumiko** con la película *Ranma 1/2: Soap gets in your eyes*. También reeditan la película de *Fatal Fury* y una de las OVAs de *Maison Ikkoku*, sólo que esta vez en versión original con los pertinentes subtítulos.

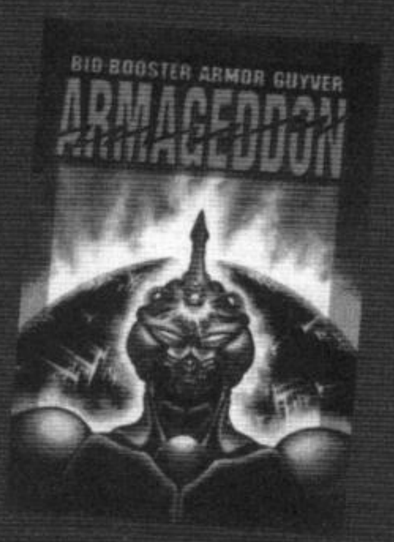
U.S. Manga Corps también sigue firme en la calidad de sus lanzamientos. Nuevas OVAs de *Machine Robo*, *Black Jack*, *Clinical Chart* y *Voltage Fighter* aparecerán en breve.

Jacobo Molins

FLASH NEWS

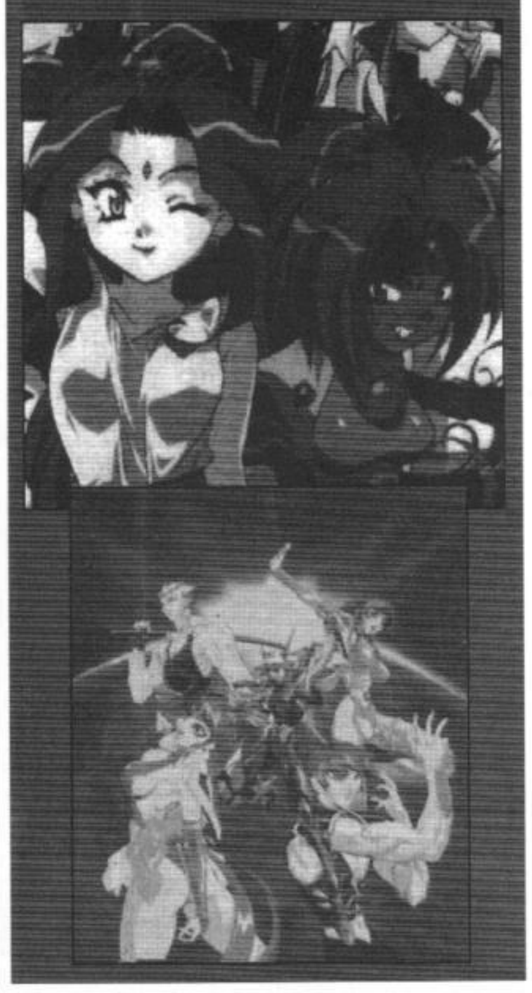
—Un par de libros curiosos para este mes: *Samurai from Outer Space* por **Antonia Levy** y *Anime Interviews: The First Five Years of Animerica (1992-1997)*.

—Recopilatorio de los seis primeros números de la serie *Kabuki*, de mano de la editorial Image. Su autor, **David Macke**, no es japonés, pero el peso de su historia y su conocimiento de las mafias japonesas está a la altura del mismísimo **Ikegami**. La historia está ambientada en Japón en un futuro próximo.



—Un par de tomos recopilatorios de VIZ merecen mención. Son *Guyver* vol.7 y *Maison Ikkoku* vol. 8.

—Títulos de anime en un futuro próximo: *Armitage III*, *Polymatrix DVD*, *Blue Seed Nightfall Videos* (se aproxima el fin del mundo), *Golden Boy 4*, *Neon Genesis Evangelion, genesis 0:9*, *Ushio and Tora 4*, *Voltage Fighter Gowcaizer Round 2*, *The Wanderers, reunion of Destiny, episodios 7-10*.



NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

—Después de *La Tragedia de P*, Planeta nos iluminará próximamente con otro volumen recopilatorio de la diosa de la comedia nipona, **Rumiko Takahashi**, *1 or W*, un interesante recorrido por la evolución creativa de esta incansable autora. Si os gustó el anterior tomo, éste no os defraudará. También para el Salón del Manga aparecerán la versión en tomo de *Appleseed* y de *El Juez de las Tinieblas*, éste último a un precio sorprendente para sus 256 págs., 1000 Pts.

—Norma nos depara también unas destacables novedades: *Chirality*, de **Satoshi Urushihara**, tras la finalización de *Lemnear*, y *Macross 7 Trash*, del inmortal **Haruhiko Mikimoto**. Aparecerán, si todo va bien, coincidiendo con el Salón del Manga de octubre.

¡He vueltooo…! Y después de un merecido descanso vengo con la marcha suficiente para poneros las pilas a todos.

Empezaremos por **Norma,** que nos ofrece el tan anunciado éxito de esta temporada, *Evangelion* de **Yoshiduki Sadamoto,** en forma de edición limitada de 6 números aunque, desde mi humilde punto de vista hubiera sido una buena oportunidad para que Norma nos demostrara que puede hacerlo mucho mejor, lo que no obsta para que reconozcamos el mérito que supone el haber conseguido con tanta celeridad un material de tanta calidad y que seguramente triunfará también en nuestro país. ¿Que ya lleva tres números? Cómo pasa el tiempo.

Los que sí prosiguen con la *Col. Gran Volumen* son *La Leyenda de Lenmear* nº3 de **Yoshimoto** y **Urushihara**, que concluye en este volumen, y *RG Veda,* el archiconocido manga de las **Clamp**, que en su quinto tomo aún no han reunido a todas las legendarias estrellas, ¡y ya vamos por la mitad de la historia!. *¡Estás arrestado!* **(Kosuke Fujishima)** llegó a su fin, al igual que *La espada del Inmortal* **(Hiroaki Samura)**. Y en la sección **Manga X,** un manga de **Itoyoko**, *Dragon Pink,* una epic fantasy en la que el sexo es el arma definitva.

Por otro lado nos presentan *Video Girl Len*, una historia recomendable para los fans del primer manga de **Katsura**. Eso sí, los que esperen algo nuevo de las Video Girls se van a llevar una decepción.

Planeta-deAgostini Cómics trata de sacar el máximo partido tanto al material ya publicado como a medio publicar, com *Calm Breaker* de **Masatsugu Iwase,** *Ah! Mi diosa vol.II* de **Kosuke Fujishima),** *Ranma ½ Vol VI* **(Rumiko Takahashi)**, *Cazadores de magos* de **Akahori** y **Omishi,** etc. Pero también se dedican a dar el remate final a series como *Dragon Half* , *Fortune Quest* y *Hot Shot*. Otro manga que llegó a su fin es *El puño de la Estrella del Norte*, uno de los primeros que inauguró la publicación en forma de tomos junto a *Bastard!*, que si **Hagiwara** y Ana Mª Meca quieren, seguirá a nuestro lado hasta que aparezca la palabra "Fin" en su última página. Eso sí, espero que no haya más problemas de paginación, que con el tomo 15 casi me vuelvo loca. El detalle de regalarlo después junto con el 16, esta vez en orden, es de agradecer. Un 10 para vosotros.

Además **Planeta** se ha comprometido a publicar **Alita** en su integridad, así que los fans de este manga pueden respirar tranquilos.

Pero ésto no es nada comparado con lo que las sorpresas que nos esperan en el Salón del Manga Planeta: *Lawman* de **Akahiro Hito**, que podremos disfrutar en una serie de 4 números, la continuación de la saga de *Luchadoras de Leyenda* en una nueva serie de 6 números, en el mismo formato que la primera y dos especiales de Anime Kids de sendas señaladas obras del gran **Akira Toriyama**, uno del *Doctor Slump*, *El Castillo del Terror* y otro de *DB* de 32 págs. Y por supuesto, el gran lanzamiento, *Patlabor,* en una serie de seis números en formato tomo.

Y Glênat sigue en el panorama nacional con su publicación aperiódica y exasperante de *Sailor Moon* que llega a su quinto volumen y a Dios gracias.

En cuanto a las novedades de manga español, podemos por fin disfrutar la segunda etapa de *B³*, de una de nuestras promesas del cómic nacional, **David Ramírez.** Los **Hi No Tori Studio** continúan con su *Dragon Fall*, parodia que da visos de emular la proeza de sensei Tori y ser una saga tan extensa como la historia original. Basada también en este popular manga, se presenta *Dragon Ball XX,* una versión subidilla de tono que pretende ser la base de lanzamiento de la **Editorial Loto.**

En nuestros televisores, tras las enésimas reposiciones en Tele5 de *Robin Hood no Daiboken* y *Los tres Mosqueteros*, se emite la famosa *Tekkaman Blade* (*Teknoman* en los USA y en España), producida por **Tatsunoko** y cuya principal baza son los diseños de los mechas de **Yoshinori Sayama.**

Por su lado **Manga Films** sigue explotando su filón privado y nos presenta otras dos películas de Dragon Ball: *DB17, El regreso de Broly,* y *DB18, El combate definitivo*, palabra cuyo verdadero significado desconocen los creadores de esta OVA.

Eva Martínez Sanchis

KRYPTON COMICS

TODO EN COMICS
NACIONALES - IMPORTACION
MANGAS
SUPERHEROES
ETC...

Y TODO EN MERCHANDISING:
POSTERS
PELÍCULAS
COMPACT DISCS
LIBROS DE ILUSTRACIONES
CD-ROM
CAMISETAS
FIGURAS
TRADING CARDS
ETC...

SERVICIO DE
RESERVA Y VENTA
POR CORREO

C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA

CONÉCTATE A

http:\\www.samurai.es

SAMURAI ediciones

Tel.: (93) 757 49 39
Fax: (93) 757 52 24

San Cugat, 19
08302 Mataró (Barcelona)

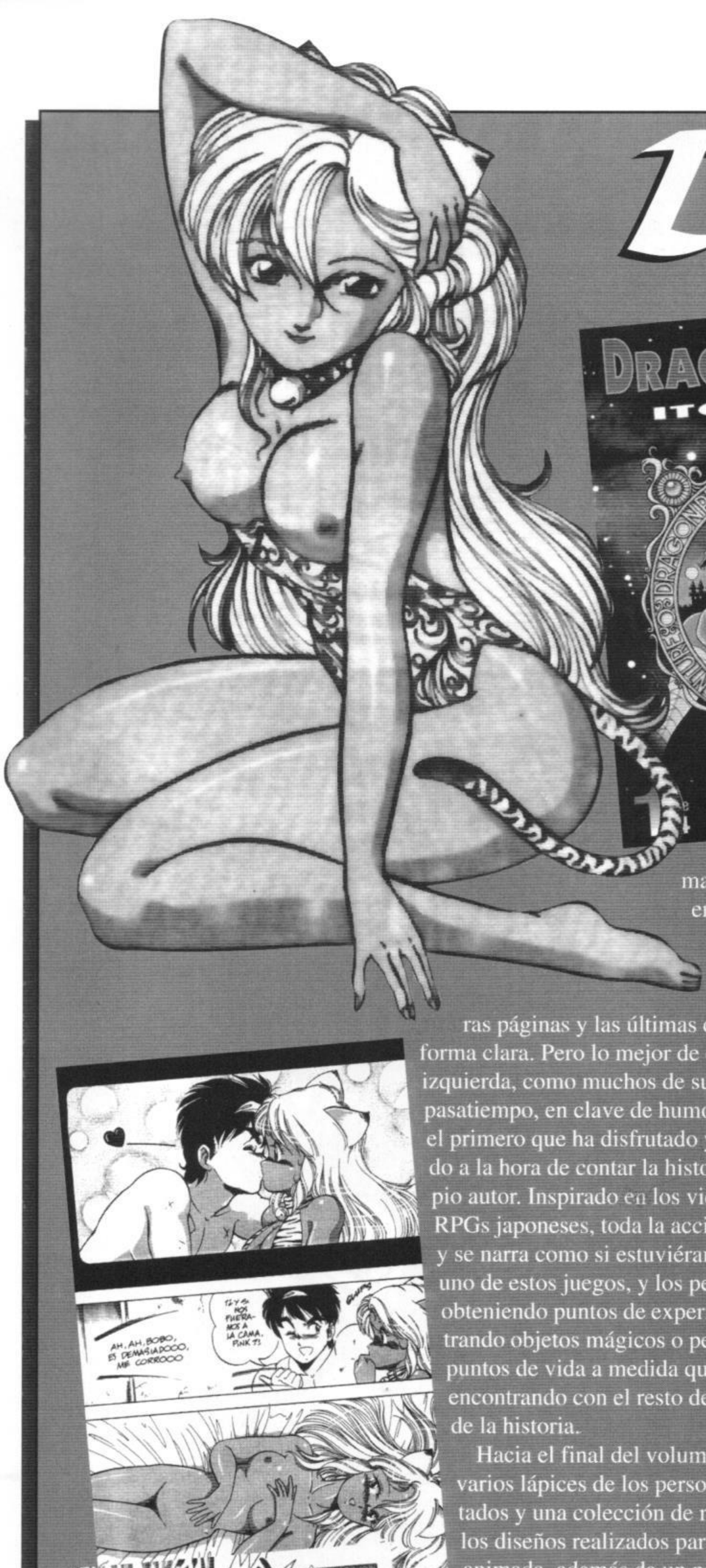
CHIRALITY
Hacia la Tierra Prometida

Tras el aparente éxito que ha obtenido *Legend Of Lemnear*, Norma, tal como prometió, va a editar la última obra de **Satoshi Urusihara**, *Chirality, Hacia la Tierra Prometida*. Al igual que hiciera con *Lemnear*, Norma pretende utilizar otra vez el formato de tomo japonés, que tan buen resultado le está dando, y para octubre se anuncia la aparición del primer volumen, que esperamos tenga la misma calidad gráfica que mantuvo *Lemnear* (y que mejoren un poco la traducción). La historia en sí está en principio bastante bien, y se asienta sobre una idea más interesante y menos manida que *Lemnear*. En un futuro en el que el mundo ha alcanzado un increíble nivel tecnológico, unos científicos han inventando un virus tecnoorgánico, el GN. Esa terrible plaga cae sobre la humanidad, y los recreados empiezan a convertirse en terribles máquinas de combate descontroladas que matan incluso a sus seres más queridos. Cuando todo parece perdido para la humanidad, Carol (Chirality Artificial Recombine Of Life, cuya principal característica consiste en adoptar un cuerpo masculino en su modalidad de combate) una preciosa chirality, despierta de un estado de animación suspendida, y lidera a un grupo de personas hacia los desiertos para saber lo que realmente está pasando e intentar de paso solucionarlo. Así empieza el viaje de Carol y de Fraulein, una jovencita que tiene la desgracia de ver cómo su compañera se convertía en un monstruo e intentaba matarla y que es salvada por Carol en el último momento (de la que, cómo no, se enamora), junto a un grupo de compañeros, como Patrica (Patty para los amigos, el único personaje que tiene un atisbo de originalidad en el manga), el joven Adolf y Picks, un robot de combate. Sin embargo, su camino no estará exento de problemas, pues al finalizar el primer tomo, la computadora despierta a su vez a Adán, otro chirality mucho más poderoso que Carol, con el propósito de detener su viaje.

Básicamente, la calidad gráfica de *Chirality, Hacia la Tierra Prometida* es realmente increíble, y supone incluso una mejora con respecto a *Lemnear* y a *Plastic Little*, si no en detallismo, sí en elegancia y diseño de personajes. El problema de la obra radica, otra vez, como en todo lo que hasta ahora ha hecho **Satoshi Urusihara**, en un penoso desarrollo de la historia. El que resultaba un guión interesante y misterioso que se desarrollaba de manera prometedora en el primer tomo, es contado de una manera lineal y carente de interés (oohhh... viene Adán y sus robots con un plan maléfico, pues Carol se transforma, le da un ataque y mata a Fraulein, derrota a Adán haciendo algún *terrible* sacrificio y éste huye prometiendo como buen malo que volverá y luego Carol cura a la chica), y los que podían resultan complejos personajes, se comportan como meros arquetipos con menos personalidad que un bloque de plomo. Lo peor era la relación de amor que aparece entre Carol y Fraulein, que a causa de la dualidad de sexos de Carol, podía haberse desarrollado con mejor base que «yo te quiero porque me diste un beso». En definitiva, mientras en el primer tomo **Satoshi** se contiene y sólo lo hace en un par de ocasiones, el único objetivo que parece acabar teniendo *Chirality* es enseñar continuamente los pechos de las protagonistas en cualquier situación y circunstancia, lo que por desgracia ya se ha convertido en la costumbre de **Urusihara**. De todas maneras, lo veo como una mejora a *Lemnear*, aunque sólo sea por el mejor tratamiento del guión (que no del desarrollo), y si te gusto la anterior, *Chirality* no te decepcionará en absoluto.

DARKMIND

DRAGON PINK



La línea de manga erótico de Norma ha ido poco a poco ganando en calidad a medida que se han ido incorporando nombres como *Hindenburg* o *Haruka Inui*, escapando un poco de los previsibles autores de sus principios. Finalmente hemos llegado a uno de los mangakas eróticos más carismáticos de los últimos tiempos, y es de agradecer. Complementando a la serie de anime, que ya ha cosechado su propio éxito, la versión en manga de *Dragon Pink* nos permite conocer uno de los trabajos más famosos del por otro lado renombrado (en ciertos círculos, claro) **Itoyoko**. Este mangaka ha conseguido a lo largo del tiempo hacerse un pequeño hueco entre los grandes del género con obras como la propia *Dragon Pink*, *Let's Kurumi*, etc., en las cuales muestra siempre un tipo de dibujo simple, sin grandes pretensiones, pero siempre limpio e impecable, de trazos finos y directos. Es notoria la evolución de sus diseños entre las primeras páginas y las últimas de este primer volumen, que continuará a lo largo de los tres restantes de forma clara. Pero lo mejor de este manga erótico es que no ha sido pensado para leerlo con la mano izquierda, como muchos de sus compañeros de género, sino que está pensado sobre todo como un pasatiempo, en clave de humor, y se nota que el primero que ha disfrutado y se ha divertido a la hora de contar la historia es el propio autor. Inspirado en los videojuegos RPGs japoneses, toda la acción transcurre y se narra como si estuviéramos jugando a uno de estos juegos, y los personajes van obteniendo puntos de experiencia, encontrando objetos mágicos o perdiendo puntos de vida a medida que se van encontrando con el resto de personajes de la historia.

Hacia el final del volumen aparecen varios lápices de los personajes abocetados y una colección de muestras de los diseños realizados para la versión animada, además de un par de ilustraciones impagables realizadas como artista invitado por *Wing ★Bird*, con su particular visión de Pink y algunos comentarios.

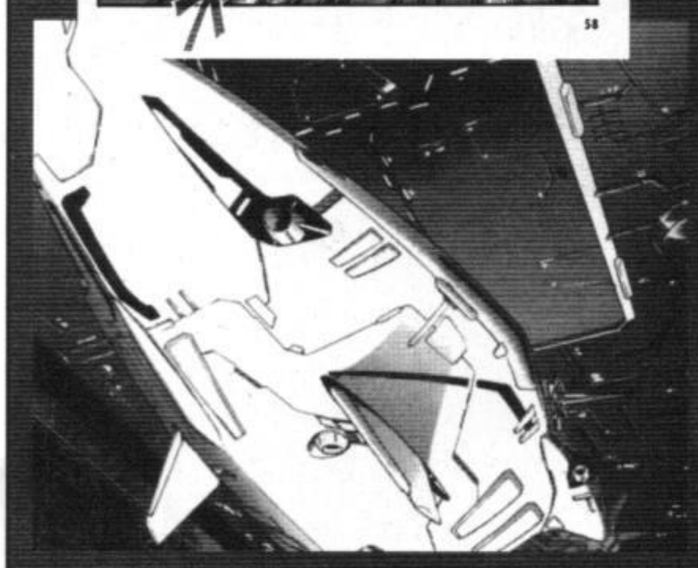
La calidad de reproducción viene disculpada ya desde las primeras páginas, diciendo que se ha trabajado a partir de fotocopias (¡¿?!), pero la verdad es que, salvo algunas páginas bastante malas, el conjunto parece respetar mejor el arte original que la misma Evangelion. También incluye un trabajo primerizo, una historia corta de mechas y erotismo estilo principios de los ochenta, casi entrañable.

Algo caro para ser fotocopias

The JavHunter

MACROSS 7 TRASH

Si algo queda fuera de toda duda es que Norma es la editorial española de manga que mejor gusto está teniendo a la hora de editar títulos (o que mejor suerte tiene al conseguir derechos de edición, quién sabe). Tres son ya los mangas excepcionales que están bajo su tutela: *La espada del inmortal*, *Neon Genesis Evangelion* y en el Salón aparecerá *Macross 7 Trash* de **Haruhiko Mikimoto**. El laureado diseñador de personajes de todas las entregas de *Macross* se descuelga con una adaptación libre de la serie de TV y, con un equipo creativo compuesto por once asistentes, realiza un excelente manga que destaca muy por encima de la media en todos sus apartados. La historia está basada, evidentemente, en un guión del prolífico **Shoji Kawamori**, y añade elementos novedosos para conseguir una obra atractiva, equilibrada y con un desarrollo muy fluido, casi cinematográfico. La calidad del dibujo está fuera de toda duda, y el guión vuelve a los elementos que han dado a *Macross* su magia especial desde aquella primera serie que nos encandiló a todos. Yo, que sigo considerando el mejor filme de anime a la todavía inédita en España *Macross-Ai Oboeteimasuka* (al menos por parte de Manga Video) me he de quitar elsombrero ante un manga que respeta fielmente el espíritu de la serie adaptándolo a los nuevos tiempos que corren y que rezuma calidad técnica y artística. Solo nos cabe esperar que la edición de Norma esté a la altura y podamos disfrutar con una de las versiones de Macross más novedosas e interesantes.



Luis Alís

Nuevos Proyectos BERSERKER, S.L.

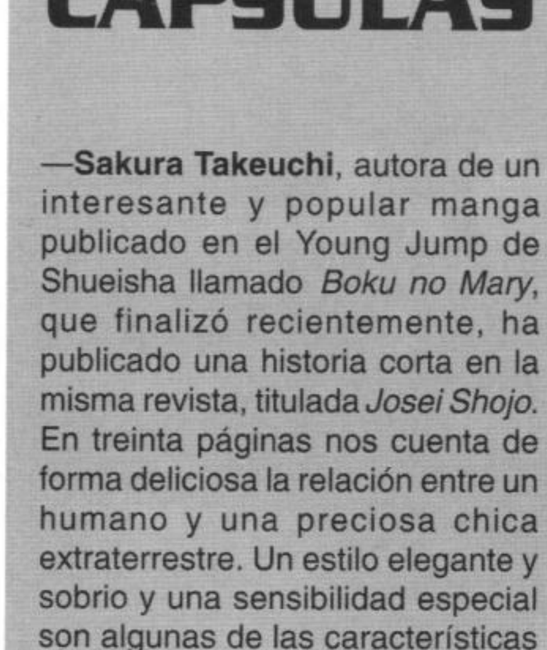
Tras el lanzamiento de sus dos nuevas colecciones, Samain y White Knight, obra de Samain Studios y orientadas hacia el cómic occidental y de superhéroes, Berserker prepara nuevos lanzamientos más enfocados en la línea manga, siempre buscando la publicación y potenciación de trabajos de artistas españoles jóvenes en el mundo del cómic. Dos de los lanzamientos más destacados que se espera vean la luz en breve vendrán de la mano de dos Javieres: *Javier Bolado* y *Javier García*.

Del trabajo del segundo podéis ver una pequeña muestra sobre estas líneas: al más puro estilo *Video Gir Ai* y desde los antiguos bosques de Irlanda, Aingeal Na Sil (Sil para los amigos), una bella hada de unos diez cms. de altura, intentará recuperar los sueños y la ilusión para un mundo que los ha perdido (al menos según su autor, aunque yo no me fiaría mucho de alguien tan feo). En cuanto a Javier Bolado, su proyecto *Myth Wars* está a punto de ver la luz, y en él podremos asistir a una sorprendente mezcla de comedia estudiantil e historia de aventuras, aderezada con dosis de fantasía y acción a partes iguales. Con un estilo de dibujo limpio y de líneas muy claras y directas, este joven autor pronto dará mucho de qué hablar (o será despedido).

The JavHunter

CAPSULAS

—**Sakura Takeuchi**, autora de un interesante y popular manga publicado en el Young Jump de Shueisha llamado *Boku no Mary*, que finalizó recientemente, ha publicado una historia corta en la misma revista, titulada *Josei Shojo*. En treinta páginas nos cuenta de forma deliciosa la relación entre un humano y una preciosa chica extraterrestre. Un estilo elegante y sobrio y una sensibilidad especial son algunas de las características de este estupendo mangaka, desconocido en occidente, y que se ha ganado una amplia popularidad entre los fans japoneses.



—El mundo de la publicidad japonesa es uno de los más activos y dinámicos del mundo en todas sus vertientes (TV, radio, revistas...). A pesar de ello, es relativamente infrecuente que personajes de manga sean los protagonistas de anuncios. Pues bien, Shiseido, una de las empresas de cosmeticos más importantes de Japón, ha elegido a los personajes de *Slam Dunk*, el famoso manga de **Takehiko Inoue**, como protagonistas para confeccionar un espectacular anuncio de su nueva línea de

VS Knight Lamune & 40 FIRE

Aprovechando la buena salud de los personajes y situaciones creados por la productora de anime Ashi Pro Planning y la popularidad de la que goza la nueva OVA sobre este grupo de guerreros mágicos, el dibujante **Mine Yoshizaki** ha realizado una personal y estilizada adaptación precisamente sobre la última entrega animada, *Fire*. **Yoshizaki** ha obviado muchos de los elementos de los capítulos anteriores y ha rebajado la edad visual de todos los protagonistas. Además ha logrado un estilo visual muy atractivo, poniendo un especial interés a la hora de dibujar los elementos mecánicos y al decidir los encuadres de las viñetas. Su estilo es sintético y elegante, sin detalles excesivos ni alardes gráficos pero con una solidez y un dinamismo en las tintas muy agradable y que aumentan mucho la fluidez de su lectura. Por su parte, las escenas de acción se abordan desde una trabajada colección de planos panorámicos mientras que en los diálogos entre los personajes **Yoshizaki** hace gala de su habilidad como dibujante de rostros y cuerpos. Al grado de perfección técnica del dibujante se une el saber hacer del famoso guionista **Satoru Akahori**, que ha compuesto un argumento interesante a pesar de trabajar con personajes bastante trillados en las anteriores entregas animadas. El manga se publica en la revista mensual de Kadokawa Shoten Gekkan Shonen Ace y ya son tres los volúmenes aparecidos a la venta de este recomendable cómic de acción y aventuras.

Luis Alís

BuzzerBeater

Nada dura para siempre, y el mundo del manga japonés comienza a evolucionar y a librarse de los tópicos que le han acompañado desde siempre. *Buzzer Beater*, el nuevo manga de baloncesto de **Takehiko Inoue**, famoso por su aclamado *Slam Dunk*, es un tebeo que se aleja de los parámetros clásicos del manga japonés de toda la vida. Además de que son bastante pocos los cómics de baloncesto que se publican en la actualidad, no sólo en Japón sino en todo el mundo, el nuevo *Buzzer Beater* nació con unas determinadas características: a todo color, una periodicidad más bien escasa (24 páginas al mes, para que luego hablemos de los mangas inacabables) y sobre todo, su procedencia electrónica: *Buzzer Beater* puede leerse en Internet antes que en el Gekkan Shonen Jump, algo bastante inusual, a razón de 6 páginas por semana. La home page de *Buzzer Beater* (la encontraréis con el Anime Web Turnpike) cuenta con datos sobre su autor, **Takehiko Inoue**, el número del mes, números atrasados y hasta una versión en inglés de dicho manga.

Pero además, es que el cómic es algo fuera de serie: imaginaos por un momento que en un futuro alternativo unos demonios intergalácticos pretenden retar al baloncesto a la Tierra. Un viejo entrenador pretende crear el equipo de la Tierra de baloncesto… y se forma el grupo de basketmen más estrafalario que pueda imaginarse. Este grupo está liderado por un chico japonés de 14 años, Hideyoshi, que cuenta con unas características físicas excepcionales: mide un metro sesenta pero posee una capacidad de salto y una rapidez sobrehumanas. Ya se han publicado 65 capítulos de 6 páginas y la cosa sigue: en estos momentos ya ha comenzado el playoff que enfrenta al equipo de la Tierra y a los demonios intergalácticos. A su vez, acaba de aparecer el primer volumen recopilatorio de 128 páginas a todo color. Si os gustó la ya finalizada *Slam Dunk*, no os perdáis *Buzzer Beater*.

Luis Alís

CAPSULAS

cosmeticos masculinos "Aleph". Un asombroso montaje infográfico y el carisma de los personajes de **Inoue** (Gorilla Akagi, Hanamichi Sakuragi y Kaede Rukawa entre otros) están ya en la mayoría de revistas de todo tipo para jóvenes japoneses en forma de este anuncio.

—Yoshiyuki Sadamoto se toma un merecido descanso en la serialización de su manga *Neon Genesis Evangelion*, tras 26 episodios (ya sabéis, el mismo que publica Norma Editorial aquí en España). En el nº de Septiembre de la revista Shonen Ace aparecía un pequeño disclaimer en el que se anunciaba que durante unos meses Evangelion no aparecería en la revista. Se temió la cancelación pero **Sadamoto** volverá en breve (se dice que en Diciembre) a serializar su esperado y seguido manga. Precisamente acaba de aparecer en Japón el cuarto volumen de la serie con una espectacular portada de Asuka Langley, en el que se incluye hasta el mencionado capítulo 26. Un verdadero regalo para los Evafanáticos.

—Ya ha aparecido el primer volumen de *Youkosou Lodoss tou he!* (Bienvenidos a la isla de Lodoss), recopilación de los divertidos 4 coma (tebeos humorísticos de 4 viñetas) que **Rei Hyakuyashiki** realiza para la popular revista de Kadokawa Shoten Shonen Ace. De hecho, el autor combina los 4 coma con tebeo normal pero cargado de humor y parodiando las aventuras de los héroes de *Lodoss*. Recientemente se hizo un cortometraje para el cine de 10 minutos, basado en estas tiras cómicas, del que ya os hablamos en anteriores números de MangaZone.

Battle Angel ALITA

El nuevo experimento para GURPS

Como ya comentara en el número 4, el sistema de GURPS, y su libertad para configurar y adaptar cualquier universo a sus reglas, es uno de los sistemas más comúnmente utilizados para recrear los mundos de los mangas. En este caso, al igual que se pudo adaptar el sobrenatural mundo de la obra de Yuzo Takada, **el GURPS también se ha usado con el oscuro futuro cyberpunk de la obra maestra de** Yukito Kishiro, ***Gunnm*** **(*Battle Angel Alita*).**

Gunmm
©Yukito Kishiro/Kodansha

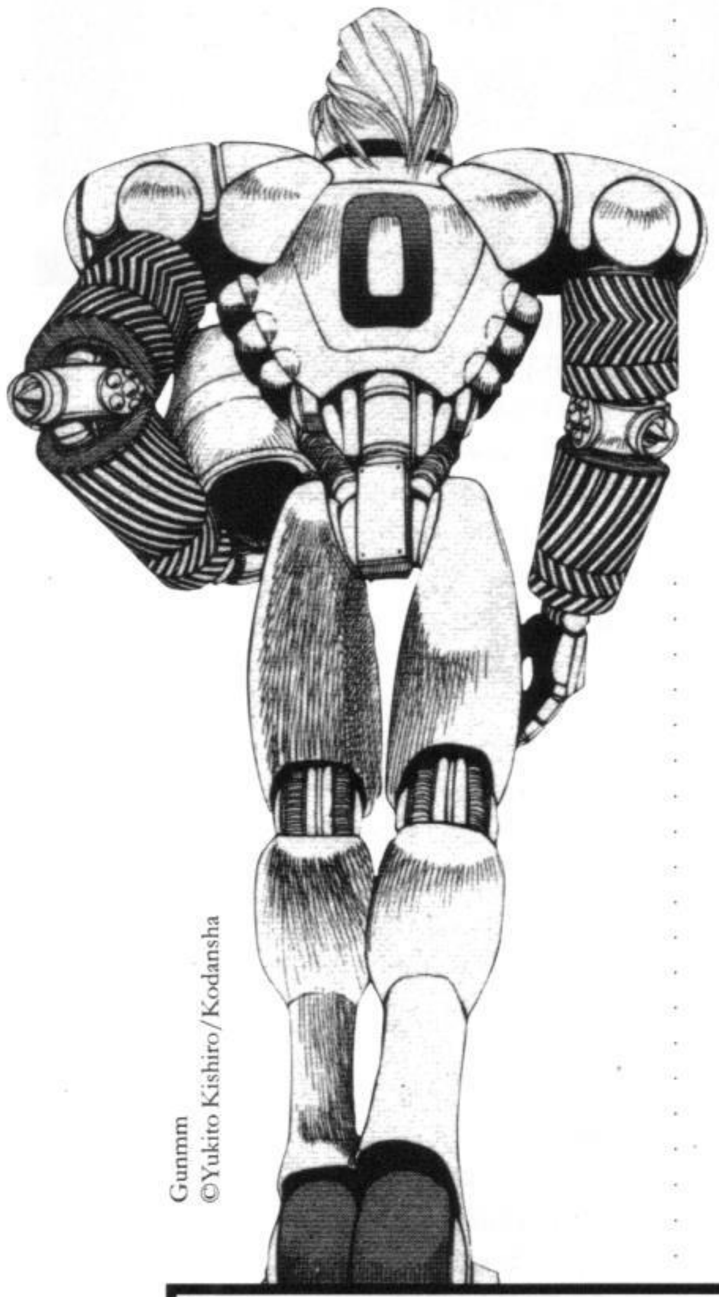
La conversión, al igual que la del señor **Henrique de Moraes Holschuh**, es obviamente no oficial, pero también está muy detallada y pulida, completamente acorde al desolador mundo de *Gunnm*. En esta adaptación se describe detalladamente la ciudad de Iron Scrap, estatus de vida, lugares importantes y posibles encuentros (especialmente en el patio de los desperdicios). Las partidas normalmente se desarrollarán en ella, aunque también se describen la zona devastada, los enormes desiertos que rodean la ciudad, y, en menor grado, la ciudad voladora de Zalem (Tiphares en las versiones occidentales), para el improbable caso de que los jugadores acaben allí. Originalmete el nivel de tecnología es muy elevado, un TL9 en Iron Scrap y un TL12 (o incluso puede que TL13) en Zalem. El sistema muestra unas cuantas profesiones arquetipo, como los cazadores-guerreros, es decir, los cazadores de recompensas del manga. Ésta será sin duda la profesión más común de los jugadores, que incluirán desde cyborgs completos hasta humanos con sólo algunos implantes. Otra de las profesiones comunes serán los cyberdoctores, es decir, técnicos especializados en salvar la vida a cyborgs y modificarlos hasta hacerlos auténticas máquinas de muerte (o no). Otras posibilidades son ser gladiadores o corredores de MotorBall, para lo que serás necesariamente un cyborg completo y competirás contra otros cyborgs por elevadas sumas de dinero. La última posibilidad son los «afinados», poderosos cyborgs de combate al servicio de Zalem que han sido modificados por la ciudad con TL 12. Normalmente, es necesario haber sido un poderoso cazador-guerrero para que Zalem se interese por él y decida convertirlo en su agente, aunque las reglas incluyen la posibilidad de ser uno de los «afinados» desde el principio.

Gunmm
©Yukito Kishiro/Kodansha

El juego en sí introduce una idea muy interesante, el hecho de que las armas de fuego no sean adquiribles de ninguna manera, y tengas que apañártelas para enfrentarte a cyborgs psicópatas con armas de filo o con tus propias manos (aunque éstas suelen ser de metal). Solo a los «afinados», como excepción a la regla, les son conferidas armas para poder enfrentarse a los descomunales problemas que pueden surgir en los desiertos que rodean la ciudad, donde suelen cumplir generalmente sus misiones. Además, los vehículos son muy antiguos, como jeeps o camiones, y funcionan aún con gasolina, lo que sumado al extremo grado de población de la ciudad, los hace prácticamente inutilizables. Además, las maquinas volado-

ras están totalmente prohibidas, por lo que toda la acción se desarrolla en las calles, con persecuciones en callejones en lugar de por carreteras (que al fin y al cabo, no hay).

En cuanto a la creación de personajes, utiliza las reglas comunes de GURPS con algunas particularidades, en el que se utilizan 300 puntos para un héroe normal, 350 para un gran héroe, y 400 para un megahéroe. Cyborgs y humanos empiezan con estas cifras, aunque el máximo de puntos a gastar en características en un personaje humano es 200, y 45 puntos en desventajas. Así pues, le quedan muchísimos puntos al personaje a gastar en habilidades secundarias, pero ¡qué demonios!, esto es *Gunnm*, te aseguro que las vas a necesitar. Los cyborgs, sin embargo, suelen sobrepasar con facilidad los 400 puntos de personaje con sus implantes, por lo que se ven obligados a tomar 200 puntos de desventajas. Como regla especial, si un personaje humano medio de unos 350 puntos toma un cuerpo cibernético, el personaje acabaría convirtiéndose en una imparable mole de más de 500 puntos, por lo que también se verá obligado a tomar 150 puntos adicionales de desventajas, en su mayoría psicológicas.



Gunmm
©Yukito Kishiro/Kodansha

Adicionalmente, el sistema incluye una larga y extensa lista de armas, drogas y habilidades nuevas de las que aparecen en la serie, como los G-Cutters de Grezikaw (Makaku), los «restauradores» o las Endorfinas Beta. La idea más interesante son las nuevas artes marciales tan necesarias para sobrevivir en un mundo sin armas, como el Tin Kung Tui, el Machine Flash o, cómo no, el Panzer Krust. Cada una de estas artes te permite acceder a unos bonos defensivos y ofensivos, además de unas habilidades especiales específicas de cada arte.

Globalmente, nos encontramos ante otra gran conversión de un manga a un juego de rol, lo que sigue haciendo que me pregunte por qué no podíamos nosotros intentar lo mismo. Podríamos utilizar el GURPS, o mejor todavía, confeccionar nuestro propio sistema, está en vuestras manos. Sigo esperando vuestras cartas.

DARKMIND

FICHERO

En esta ocasión, en vez de ver una ficha del sistema, veremos algunos ejemplos de adaptaciones de las drogas que aparecen a lo largo de la serie de *Gunnm*:

·**BETA ENDORFINAS**: Son una substancia narcótica que produce el cerebro (la endorfina es morfina producida por el cuerpo). Las beta endorfinas tienen teóricamente una potencia 6,5 veces superior a la morfina. En términos de juego, simplemente reemplaza los efectos que tiene la droga Analgina del *GURPS Ultratech*, incluyendo la adicción. El coste de la droga es de 300 chips por dosis, y es de carácter obviamente ilegal. Teóricamente, una dosis puede ser tomada ingiriendo un cerebro humano crudo y fresco.

·**RESTAURADOR**: Se trata no de una droga en sí, sino de una dosis de nanobots que reparan el daño a nivel celular. Sólo se necesita consumirla en una ocasión, y desarrolla la siguientes ventajas permanentes: regeneración mayor instantánea e inmunidad a venenos y enfermedades. Para compensar el enorme cambio interno que se produce, el personaje debe pagar 150 puntos de personaje o morirá en el proceso. La droga funciona solamente en humanos, no en cyborgs. El precio de mercado es de 5.000.000 de chips, y es extremadamente difícil de encontrar. Es necesario un éxito crítico en el mercado negro para obtener una dosis.

·**COLAPSADOR**: Otra droga nanobot con la función de colapsar y destruir todos los sistemas y mecanismos de un robot o cyborg. Para que funcione, es necesario inyectar una dosis en el interior del cuerpo, ya sea con jeringuilla o con una bala. En términos de juego hace 2 dados de daño por segundo tras ser inyectada. Teóricamente, no existe ninguna manera de detenerla. Al igual que el restaurador, una dosis cuesta 5.000.000 de chips y es necesario un éxito crítico en el mercado negro para conseguirla.

·**LYCANTROPAZINE**: La Lycantropazine es una droga mutágena creada por el doctor Meguil que puede encontrarse con relativa facilidad en el mercado negro (muy desgraciadamente para los jugadores). Una dosis crea una regresión mental hasta un estado de bestialismo, modificando la estructura ósea y muscular del usuario hasta un aspecto animalesco. El efecto sólo es causado sobre un ser humano. En un tiempo de 1 a 10 segundos, el personaje sufre la transformación. El jugador adquiere Forma Monstruosa, Berserker (de qué me sonará a mí ésto... no sé, no sé), +10 FUE, +10 SAL, -5 DES y -5 INT. Los efectos duran 2 dados de minutos, tras lo cual, el consumidor tomará de nuevo su forma original y caerá inconsciente durante un mínimo de 2 horas. Sólo una dosis puede ser tomada dentro de un período de 48 horas, o el sistema orgánico del usuario reventará a causa del daño masivo. El precio de una dosis es de 10.000 chips.

Tira los dados

— El proyecto de la serie de Lodoss, con todos los personajes de la saga en SD, será muchísimo más fiel a los libros de lo que acabaron siendo las OVAs. Resulta curioso ver que van a seguir con el desarrollo del guión según la historia original, que era mucho más lenta y pesada que la OVA. De amenizarla ya se encargarán los superdeformeds de los personajes.

— Las ganancias típicas de un jugador de rol profesional japonés son extremadamente altas (Oh, Dios mío, por qué no nacería en Japón). Los componentes del Group SNE, por poner un ejemplo, pueden llegar a ganar más de 50.ooo Pts. por partida jugada. Y pensar que a lo que se dedican es a jugar campañas...

FIGÚRATE

Trasformación de Figuras
o Cómo infartar sin preparación alguna

Quizá en algún momento de nuestra vida de modelistas, al pasar por delante de una tienda especializada, un stand del Salón del Cómic o por casa de un amigo pirado por el manga, hemos visto esa figurita japonesa soñada. Y creemos ver el cielo de los otakus. No obstante, los aficionados a las maquetas somos de una especie propensa al inconformismo. Siempre queremos más.

La figura en sí es magnífica, las proporciones deliciosas y los detalles correctísimos. Pero hay algo que la separa mínimamente del summum. Si ese brazo estuviera más levantado... O si inclinara levemente la cabeza hacia la derecha...

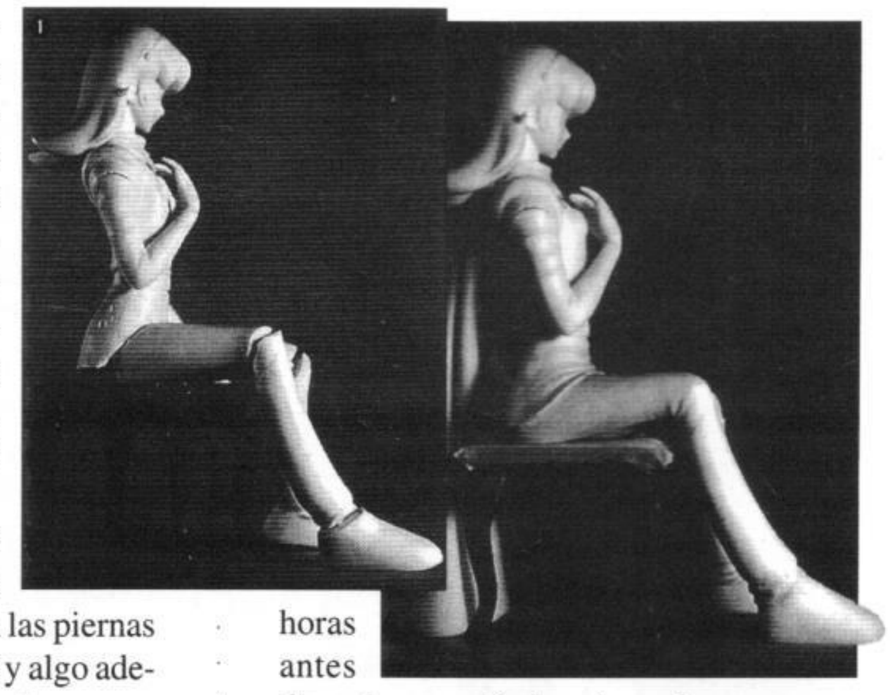
En el caso de estar en una tienda de cómics la solución es sencilla: —"¿La tiene con el brazo más alto, la cabeza asín y en verde?". "No, ésto es lo único que nos ha llegado" (verídico). Y ya está. Asunto solucionado. Volveremos a casa y culparemos a los dioses por sentirnos tan miserables.

¡Alto! Un momento. Ante todo somos modelistas. En un arrebato de orgullo volvemos a la tienda, desembolsamos la pasta (¿**CUÁNTO** dice que cuestaaaa?) y nos la llevamos a casa. La miramos detenidamente, le damos vueltas y vueltas, meditamos. Si le metemos mano con la cuchilla y la sierra y nos sale mal podemos cagarla. Pero si sale bien... ¡oh! si sale bien. Entonces tendremos la figura ideal, para regocijo nuestro y envidia podrida de otros.

Para poner un ejemplo, vamos a transformar una figura del Agente 003, Françoise Arnoul, de la serie Cyborg 009, de escala 1/8, en resina y modelada por Kana Minamida. El ejercicio va a consistir en cambiar la postura erecta de la chica, por una pose sentada. Recordemos que las características de la resina son similares a las de la madera y nos van a permitir serrarla, cortarla, limarla, etc.

En primer lugar, los materiales y herramientas de trabajo. Vamos a necesitar una sierra de marquetería pequeña, un taladro de modelismo con broca fina para madera, cuchilla, un alambre de grosor medio, pegamento de cianocrilato y pasta epoxi. Y ante todo y sobre todo, perder el miedo. Podemos hacerlo.

El primer paso consistirá en estudiar la figura, observar sus posibilidades y determinar los cambios que queremos realizar. Es una fase que nos puede llevar a dar un simple vistazo o a estudiar anatomía en aquellos libros de B.U.P. que nunca nos gustaron, pero que no debe ser apresurado.



Finalmente, se ha decidido la nueva postura: sentada, con las piernas ladeadas a la derecha y algo adelantadas. Ahora llega el momento de cortar con la sierra por las articulaciones afectadas. En nuestro caso, por las ingles, rodillas y tobillos. Es el momento de mayor nerviosismo para el cirujano: ¡Ras, ras!... ("Dios mío, ¿qué he hecho?"). Passssssa nada.

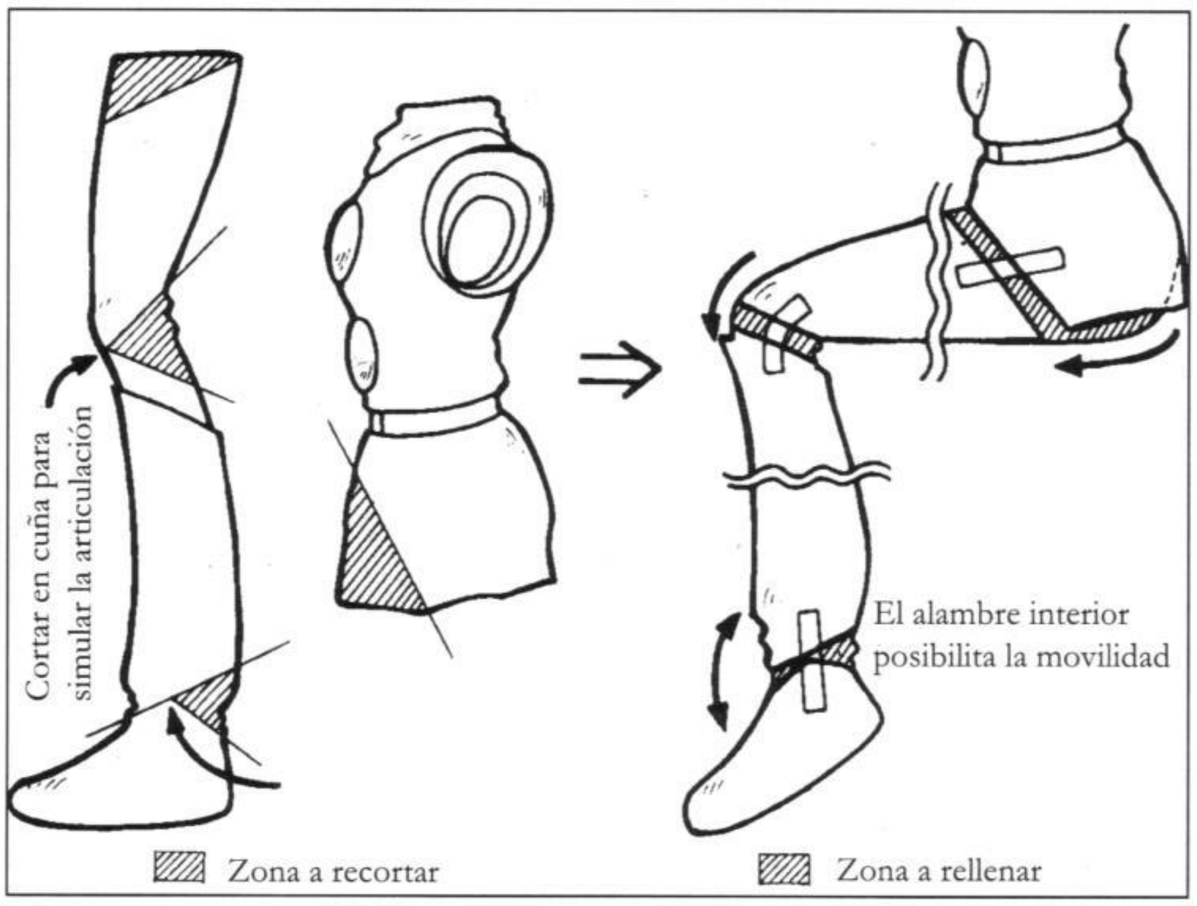
El siguiente paso es reconstruir las piernas en la nueva posición. Para ello habrá que fijar las piezas entre sí, cosa que conseguiremos haciéndoles unas perforaciones longitudinales con el taladro e introduciendo una sección de alambre con una gota de pegamento por extremo. Ahora, además, las piernas son ligeramente articuladas, de manera que podremos perfeccionar la posición prevista. Hemos que tener cuidado en que la posición no sea forzada ni de exagerar los límites de las articulaciones o de los músculos, deformando así la pieza.

Una vez seco el pegamento, la pose se mantiene gracias a los alambres, y la figura vuelve a ser rígida. Rellenaremos las articulaciones con pasta epoxi para tapar el corte e intentaremos que la continuidad de las formas sea lo más real posible. Las arrugas del traje se pueden recrear con la punta del mango de un pincel. También actuaremos de cirujanos plásticos, ya que habrá que realizar una pequeña reconstrucción en el... bueno, en las nalgas. Y es que la forma del trasero varía simplemente con un leve movimiento. La pasta nos permite un margen de acción de un par de horas antes de endurecer. De la misma forma reconstruimos la sección de falda que ha sido cortada.

El acabado consistirá en un repaso con las limas de cola de ratón o con lija fina. Tras el pintado podremos admirar nuestra maravilla de las maravillas personal y sentir el llenazo de espíritu que produce no sólo haberla pintado, sino de haber creado una obra única.

Como se puede suponer, la pequeña obra de ingeniería que hemos realizado a costa de Françoise Arnoul (pobrecita) ha sido una práctica que se puede aplicar a cualquier modelo de resina con el que queramos experimentar, y lo que hemos hecho con unas piernas se puede hacer con brazos, cuellos, torsos... Desde luego, el modificado para bien de las figuras es algo que depende de la habilidad del artista y de mucha, mucha práctica para coger el tranquillo. Se puede practicar el corte, taladro, etc., con piezas de madera, juguetes o resinas rotas, o sobrantes de Gundams. De hecho, el acabado perfecto de una resina es la fijación de la misma a una peana bonita o a un diorama. En ambos casos aseguraremos la figura al soporte por medio de unas perforaciones en las plantas de los pies que nos permitan introducir el alambre y posteriormente insertarlos en la base. Todas estas prácticas nos ayudarán a perder el miedo a ésto de la mutilación indiscriminada de resinas. Y de dedos.

Gabri del Río



SEPTIEMBRE

por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

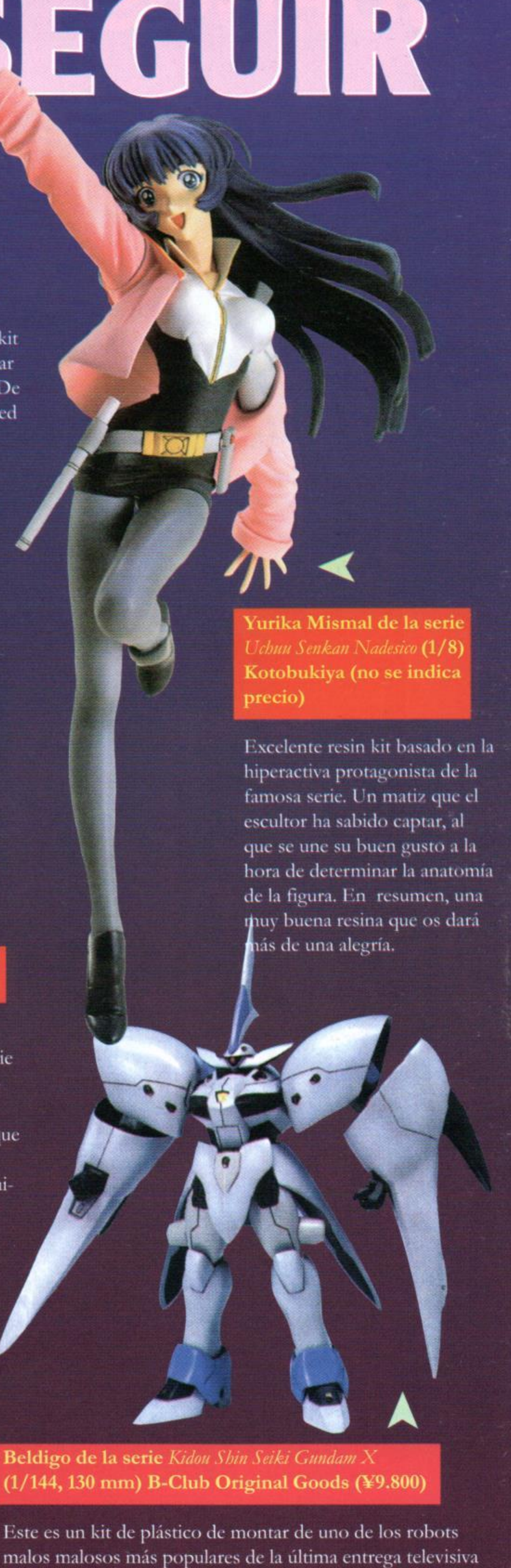
MODELOS A SEGUIR

Viper II del videojuego *Virtual On* (sin escala) Kaiyodo (no se indica precio)

Kaiyodo ha sido especialmente prolífica en su línea de modelos basados en el videojuego de Sega *Virtual On*. Hay que reconocer que hasta pasando por el filtro de la poligonación necesario para el juego, los diseños de **Hajime Katoki** son ciertamente atractivos y este resin kit del Viper II lo corrobora. Sin embargo debemos destacar un nivel bajo en cuanto al acabado de algunos detalles. De cualquier forma, todo está en vuestras manos, y si no leed el artículo de la página anterior.

Aeka de la serie *Tenchi Muyo! (1/4, 330 mm)* Hobby Base Reppu (¥9600)

Cuidado resin kit de uno de los personajes femeninos más populares de la conocida serie de Pionner LDC. Este kit es de unas dimensiones bastante inusuales, y su gran tamaño hace que destaque en cualquier lugar en el que se coloque, y hay que destacar que la figura está en postura agachada, de modo que erguida alcanzaría los 40 cm o incluso más. Toda una figura de altura.



Yurika Mismal de la serie *Uchuu Senkan Nadesico* (1/8) Kotobukiya (no se indica precio)

Excelente resin kit basado en la hiperactiva protagonista de la famosa serie. Un matiz que el escultor ha sabido captar, al que se une su buen gusto a la hora de determinar la anatomía de la figura. En resumen, una muy buena resina que os dará más de una alegría.

Eva 04 de la serie *Neon Genesis Evangelion* Bandai (¥3000)

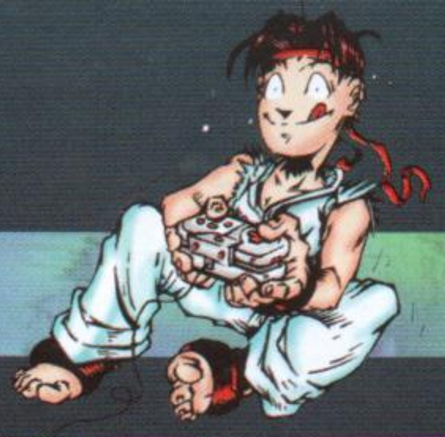
Estamos ante un plamodel, es decir, un kit de plástico de montar de la unidad Evangelion 04. Se trata del primer ejemplar fabricado en la factoría de Nevada, en los USA, que más tarde se esfuma para reaparecer en forma de angel. El modelo original era de color negro, aunque aquí aparece pintado de color plateado como gentileza del maquetista de la revista Animage. La perfección de este kit está fuera de toda duda y está realizado con un mimo y una profesionalidad características de Bandai. Está incluido en la línea de maquetas Limited Model-High Grade (LM-HG) y se ofrece a un precio bastante asequible.

Beldigo de la serie *Kidou Shin Seiki Gundam X* (1/144, 130 mm) B-Club Original Goods (¥9.800)

Este es un kit de plástico de montar de uno de los robots malos malosos más populares de la última entrega televisiva de Gundam. El diseño, sorprendentemente, vuelve a las líneas suaves y pulidas que lucían los malos de la serie televisiva Victory Gundam, destacandose de la tendencia actual a sobrecargar los diseños de los robots enemigos para aumentar su carisma.

Gai Cyborg DX de la serie *Chouja Oh GaoGaiGar* (sin escala) Takara (¥3.000)

Takara no ha aparecido demasiado por la sección puesto que se dedica al mercado del juguete en exclusiva; aquí nos presenta una figura articulada de Gai, el cyborg prota de GaoGaiGar hecha con bastante gracia y que tiene detalles de calidad como transparencias y una articulación original. Si os recuerda a los monigotes de los Cinco Samurais (*Yoroiden Samurai Troopers*) es porque son de la misma casa. ¡Ja!



DRAGON BALL FINAL BOUT

ドラゴンボール ファイナルバウト

QUE LO SEPAS

—Se confirma que Capcom está dando los últimos retoques al *Street Fighter Zero 2* Special Edition para Sega Saturn y la Playstation. En el juego, además de incluirse a Evil Ryu y Kamy, aparecerá una nueva modalidad consistente en poder jugar con dos personajes contra la máquina. También anuncia que ya está trabajando en la versión casera del *Vampire Savior* (*Darkstalkers III*), del que se rumorea que aparecerá en exclusiva para la Saturn. No obstante, la mayor novedad de la compañía es el *Poket Fighters*, un juego que reunirá a luchadores del *Street Fighter III*, del *SF Zero 2*, del *Night Warriors* y del *Warzard*, con un divertido aspecto Super Deformed.

—Parece que los populares RPGs *Langraiser I* y *II* de la Playstation de Sony, ilustrados por el ya afamado mangaka **Satoshi Urushihara** pueden aparecer en Estados Unidos, y por extensión, en toda Europa. La calidad gráfica de estos juegos es realmente buena, no tanto por el juego en sí sino por las fabulosas tet... digo ilustraciones de **Urusihara**.

—Parece que Neo Geo ha muerto por fin. Según declaró SNK, el *KOF 97* es el último juego que aparecerá en la consola, dedicando todos sus esfuerzos a la nueva Neo Geo 64. Un minuto de silencio para una máquina revolucionaria para su tiempo que supo competir hasta con las 32 Bits.

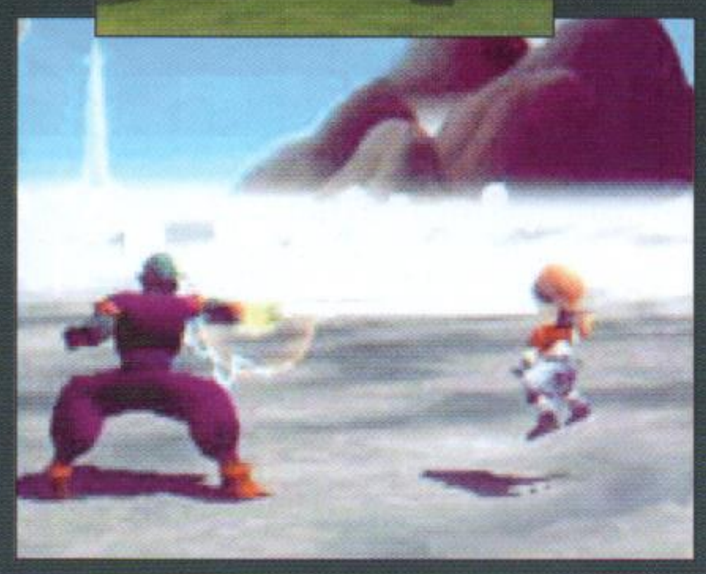
—Parece increíble, pero la compañía Squaresoft parece liderar últimamente el mercado japonés sobrepasando incluso a las grandes Capcom, Sega y Namco. Square tiene actualmente los tres primeros juegos en la lista de los Top 30 japoneses, que nos son más que el *Final Fantasy 7* (que se mantiene meses y meses inamovible en su trono), el *Final Fantasy Tactics* y el *Tobal 2*. Tres puntos por Square.

DATOS

Título: Dragon Ball Final Bout
Precio: ¥ 6.900
Compañía: Bandai
Plataforma: PlayStation
Tipo: Lucha 3D
Nº Jugadores: 1 ó 2

Finalmente, la tan esperada última adaptación de *Dragon Ball* para la Playstation de Sony acaba de aparecer en Japón tras varios meses de retraso. El juego, el primero de *Dragon Ball* totalmente en 3D, prometía combinar unos espectaculares y cuidados gráficos poligonales con una gran jugabilidad a la usanza de los viejos juegos de las 16 bits. Por desgracia, al final, ni una cosa ni la otra.

Tras una correctísima pantalla de presentación con animación tradicional, en la que se nos presenta por orden primero a los protagonistas y los adversarios de la serie Z y después a los nuevos de la GT, llegamos a la pantalla de selección. Las modalidades disponibles son combate normal, torneo, modo *build up* y opciones de juego. En las opciones podremos modificar el nivel de dificultad (que en máximo nivel se hace bastante difícil), las teclas, la cantidad de vida, la posibilidad de utilizar ataques energéticos y los *meteo attacks*. El modo de combate normal nos permitirá enfrentarnos a otro jugador o combatir contra el resto de los luchadores del juego, hasta el combate final contra SuperBaby. El modo torneo, como su propio nombre indica, nos permitirá organizar torneos de hasta ocho personajes, tanto en el clásico Tenkaichi Budoukai como en el desierto del Cell Game. Por último, el modo *build up*, que ya se usó en el Dragon Ball Ultimate Battle, nos permite seleccionar a un personaje y aumentarlo de nivel combatiendo contra otros personajes, para después salvar sus progresos en una memory card. El juego tiene en principio diez luchadores a elegir, Gokuh adulto de GT, Gokuh niño de GT, Vegeta Super Saiyajin, Gohan, Piccolo, Cell, Boo, Freezer, Trunks de GT y Pan, más seis jugadores secretos, Gokuh adulto de GT Super Saiyajin, Gokuh niño de GT



CHEATER!!

—Para poder elegir directamente a los seis superguerreros finales, tenéis que introducir al principio del juego ⇨⇦⇩⇧⇨⇦⇩⇧.

—El auténtico personaje secreto, Son Gokuh Supersaiyajin 4, aparece si consigues terminar el juego en modo HARD sin perder ningún combate, con lo que será el enemigo final tras derrotar a Baby, o también si tras introducir la combinación anterior pulsas seguidamente los botones △△△△△XXXXXXXXX.

—Si al elegir personaje mantienes pulsado el botón de SELECT, tu jugador se verá en modo de malla 3D, es decir, sin coloreado y transparente.

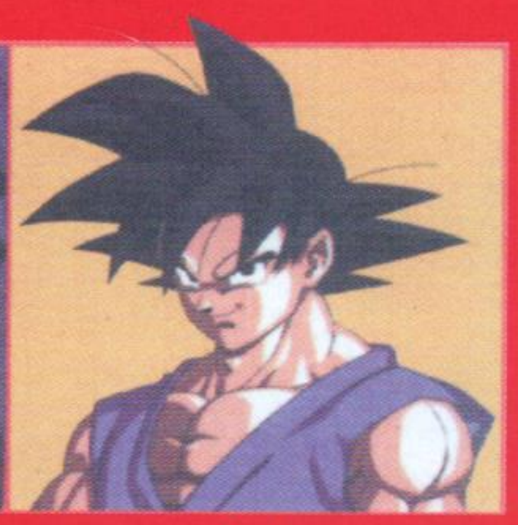
©BANDAI 1997
©Bird Studio/Shueisha·Fuji TV·TOEI Animation

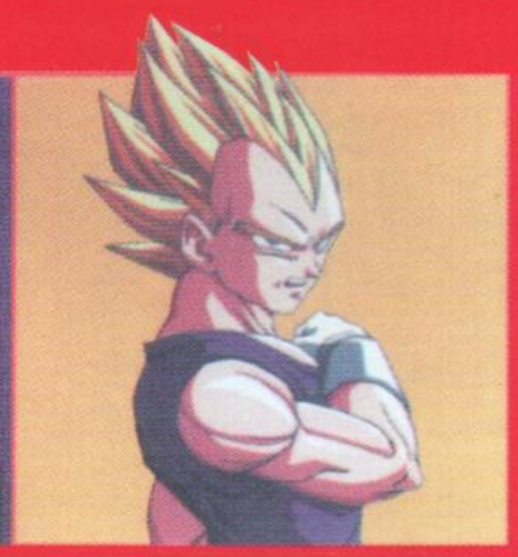
Super Saiyajin (increíblemente original), Gokuh adulto de *Dragon Ball Z* Super Saiyajin (más original si cabe), Trunks de GT Super Saiyajin, el Trunks venido del futuro y por último, en un increíble derroche de originalidad, a Vegeto. A estos luchadores se les añade un gigantesco Oozaru Baby, no elegible, y que ejerce el papel de enemigo final. Baby es realmente divertido y original, ya que al ser tan grande tienes que atravesar la pantalla pasando por debajo de sus patas, y sus disparos son muchísimo más grandes que los personajes.

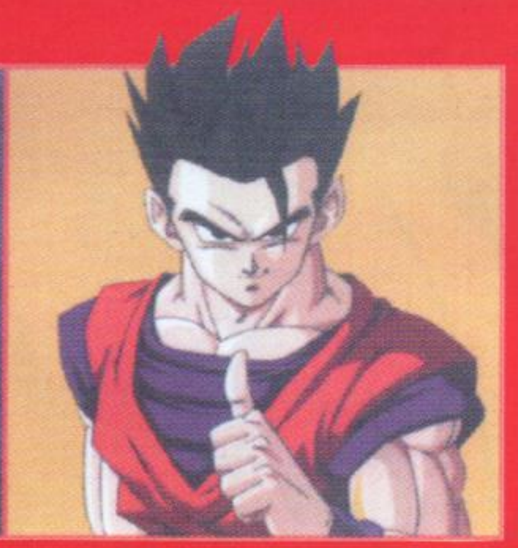
Controlar a tu luchador resulta en principio muy fácil, con el triángulo para lanzar esferas de energía, la X para cubrirte, el cuadrado para los puñetazos y el círculo para las patadas. El luchador está normalmente en el suelo, donde puede moverse libremente y saltar, pero además, pulsando el R1 o el L1 el personaje podrá emprender el vuelo hacia la dirección indicada, tanto por el suelo como por el aire. Cada luchador, además de sus golpes normales y sus magias, podrá lanzar super ataques energéticos si se encuentra a la distancia adecuada, y emprender *meteo attacks*, que en esta ocasión, en lugar de ser combinaciones preestablecidas con cada luchador, te permiten crearlas tu mismo según vayas introduciendo las combinaciones. La verdad es que algunas de las combinaciones de golpes son muy espectaculares, especialmente las de Gokuh y las de Vegeto, que mantienen una animación y movimiento muy superiores al movimiento normal de los personajes. Además, en su mayoría, los golpes son bastante fáciles de hacer, siendo en gran parte semicírculos estilo *Street Fighter*.

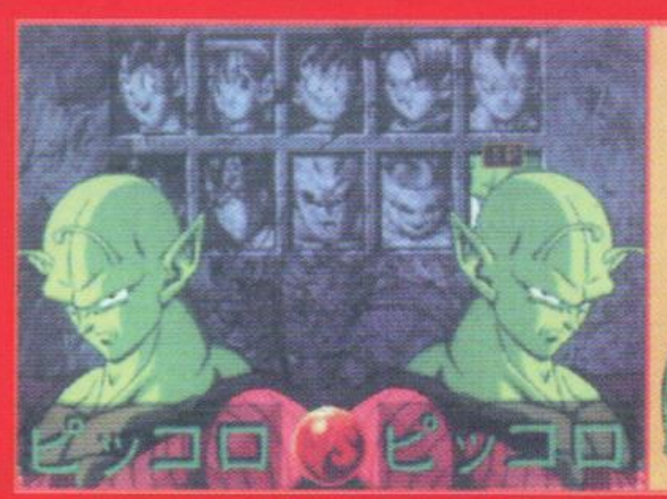
Aunque ésto parece muy prometedor, en la práctica el juego se hunde a sí mismo por sus

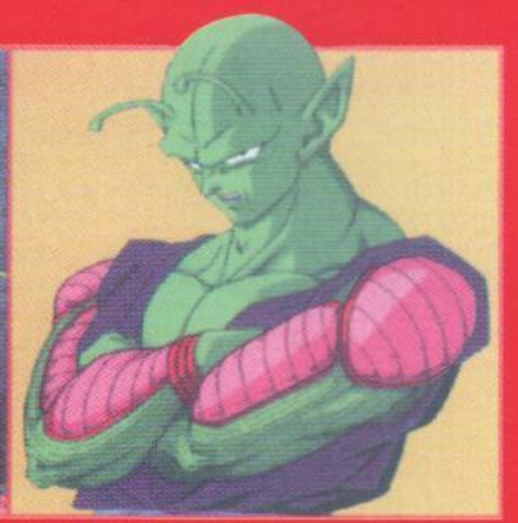
©BANDAI 1997
©Bird Studio/Shueisha·Fuji TV·TOEI Animation

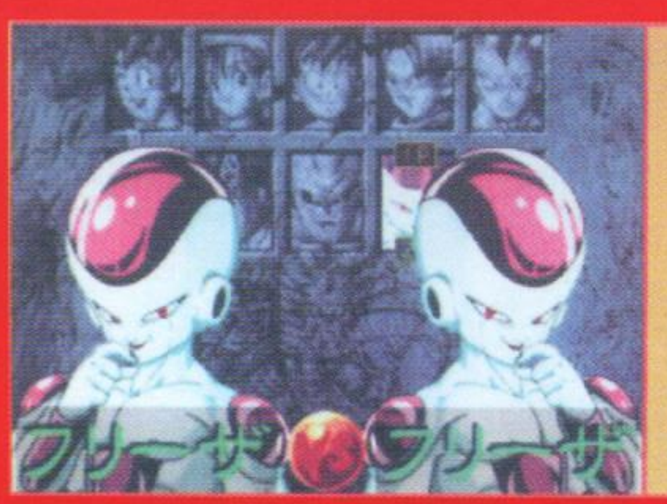


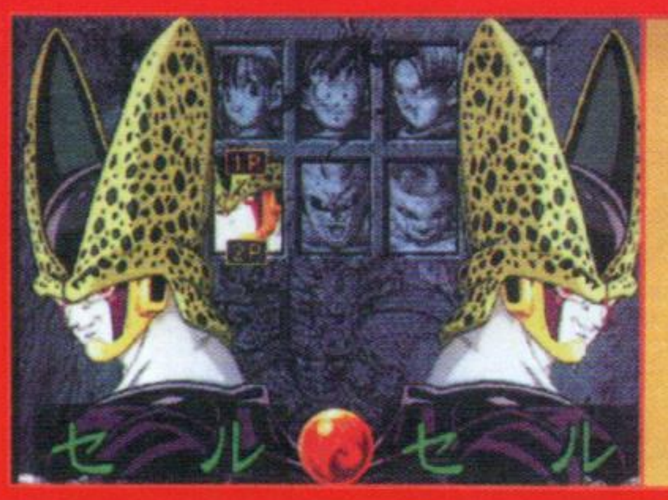


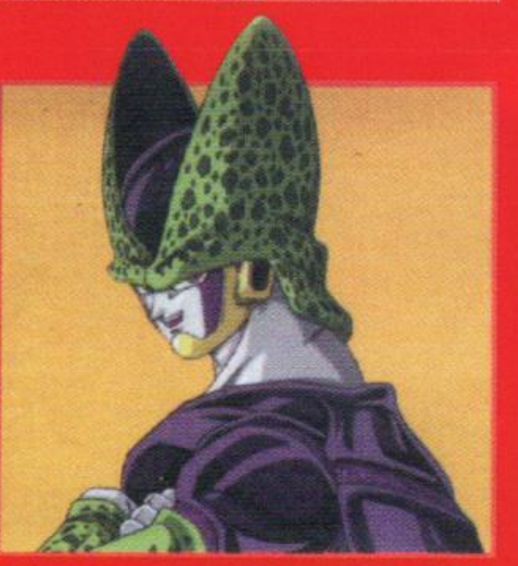


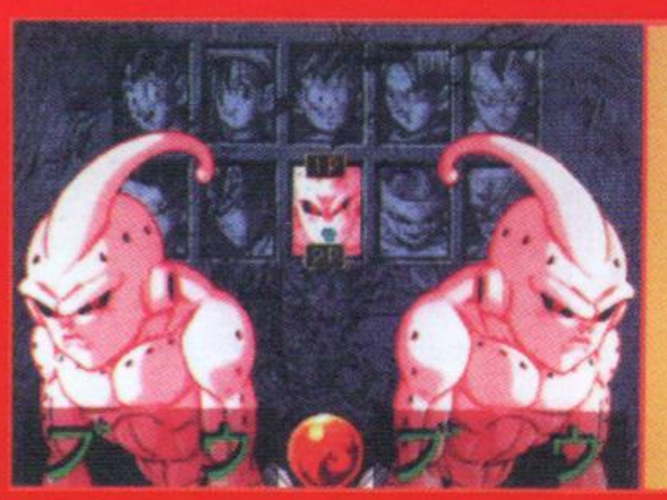












LOS PROTAGONISTAS «ELEGIBLES»

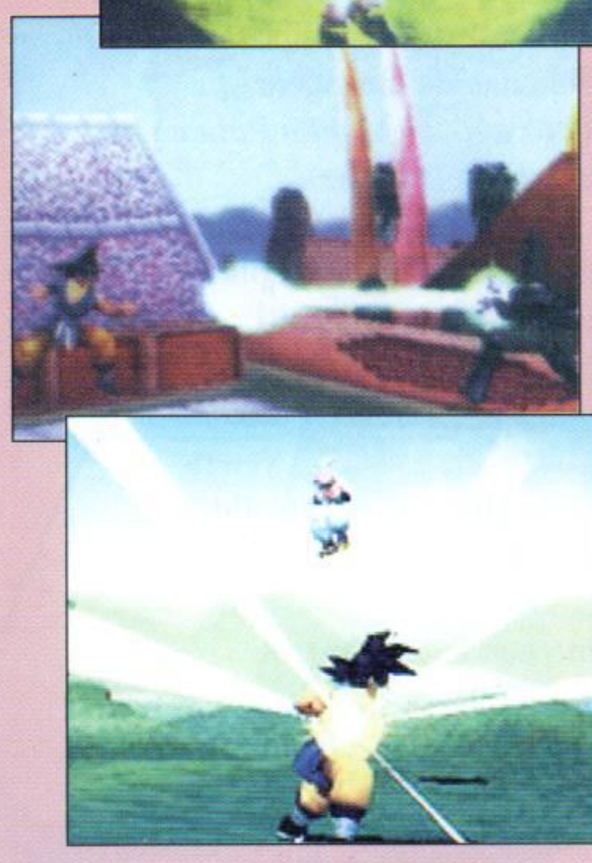
defectos. Gráficamente no está del todo mal, pero el movimiento de los personajes es sencillamente penoso, ilógico y mal animado. En cuanto a los personajes en sí, ni utilizan texturas ni una gran cantidad de polígonos (cosa muy sorprendente, ya que al usar pocos polígonos y no texturarlos, o hacían al juego muy veloz o, como mínimo, lo suavizaban más), y aunque el resultado ha quedado bastante bien en algunos, como Gokuh adulto o Gohan, otros personajes como el pequeño Gokuh, Pan o Freezer son de una gran ridiculez. Más incluso, ya que además de la pobreza de algunos personajes y de su pobre movimiento, la cámara se mueve muy bruscamente haciendo desaparecer momentáneamente a algunos luchadores para reaparecer de golpe. Gráficamente fracasa incluso en lo que le debería resultar más fácil, en los efectos especiales como las explosiones o los ataques energéticos, que suelen ser tan pobres como el resto de la animación. Lo único que se salva de la quema son los escenarios, que, exceptuando Namek, están muy bien modelados y llenos de detalles. Pero lo peor no esta ahí, no,

©BANDAI 1997
©Bird Studio/Shueisha·Fuji TV·TOEI Animation

Para poder acceder al control de estos nuevos personajes deberás vencerles uno a uno. A medida que vayas haciéndolo, se volverán «elegibles».

UNOS ENEMIGOS MUY «ORIFINALES»

ya que si al menos hubieran dotado al juego de una buena jugabilidad se podría haber compensado el apartado gráfico. Pero incluso ahí fracasa *Dragon Ball Final Bout*, ya que el juego, a pesar de tener algunas combinaciones muy originales (sobre todo los tres Gokuhs adultos), se hace repetitivo, basando al final los combates en repetir eternamente la misma serie de golpes. Los personajes están totalmente desequilibrados y mientras que algunos son muy malos, otros como Gohan o Piccolo tienen golpes normales que quitan media barra de vida. Para colmo, el movimiento responde muy lentamente, sobre todo en los desplazamientos voladores, y el espacio de vuelo es tan limitado, y la jugabilidad en el aire tan mala, que merece más la pena seguir todo el rato en el suelo. Todo eso, sumado a la poca originalidad de los luchadores (vamos, a mí me lo parece, que de dieciséis luchadores hay cinco Gokuhs y medio y tres Trunks), hacen que lo único que merezca la pena en el juego sea la música, que al fin y al cabo, tampoco está "muy allá" (aunque la canción del *opening* es fantástica, especialmente porque va muy acorde con la animación).



El auténtico fallo de este *Final Bout* es que Bandai nos había prometido mucho, y aunque quizás he sido por ello muy crítico, este juego no pasa ni mediocremente de los del montón. Aunque sigue teniendo sus ventajas, primero porque es *Dragon Ball* (por lo que tiene un gran número de ventas asegurado), y porque como ya dije, es el primer juego de la serie realizado íntegramente en 3D. Si te gusta *Dragon Ball*...

DARKMIND

EN FIN, QUE..

Jugabilidad	50%	GLOBAL 67%
Sonido	70%	
Gráficos	80%	

❖ Menos de 32 ❖

Tras haber tocado tantos juegos de la Supernintendo basados en mangas conocidos, siempre hemos pasado por alto la saga que más juegos ha tenido en su haber, *El Puño de la Estrella del Norte*. Las aventuras de Kenshiro comenzaron en la ya clásica Nintendo de 8 bits, en la que aparecieron cinco juegos, de los que la mayoría eran RPGs, y después pasaron a la Megadrive y a la Supernes. El juego de Megadrive era un *beat´em up* tradicional, en el que conducíamos a Kenshiro por el desolado mundo postnuclear combatiendo contra un sinfín de enemigos hasta enfrentarnos al enemigo de fase. La característica más interesante de este juego era que brindaba la posibilidad de elegir el camino a seguir, pasando por unas pocas pantallas predeterminadas.

Sin embargo, el juego que ahora nos ocupa, el sexto de la saga, que apareció para la Supernes, es un juego de lucha clásico que pasó sin pena ni gloria por Japón y que, como siempre, no llegó ni a aparecer aquí. El juego en sí no era malo en absoluto, y tenía una estupenda calidad gráfica (para la época, por supuesto) y una correcta música, aunque a nivel técnico era un pequeño horror. El cartucho nos ponía en la piel de Kenshiro o de siete de sus peores enemigos (aunque con apariciones estúpidas, como Heart, y grandes ausencias, como Shin), enfrentándolos entre ellos por la conquista o salvación del mundo. El juego permite atacar físicamente a tu rival normalmente, lo que, tanto al cubrirte como al golpear, aumentará tu barra de especial, hasta dos niveles, pudiendo, apretando simplemente el L, desencadenar los ataques especiales de cada personaje en particular. Además, si mantenías pulsado unos segundos el botón de golpe, el personaje empezaba a acumular energía para realizar otra técnica. Como buen detalle, el juego tenía incluso un enemigo final secreto, Dark Kenshiro, una versión oscura del protagonista únicamente accesible si terminabas el juego sin continuar.

Globalmente no estaba nada mal, aunque pecaba bastante de falta de jugabilidad comparándolos a otros del género y de la época, pero, ñqué mas se puede esperar de 8 megas?

DARKMIND

©1992 NINTENDO

©BANDAI 1997
©Bird Studio/Shueisha·Fuji TV·TOEI Animation

Mobile Police PATLABOR

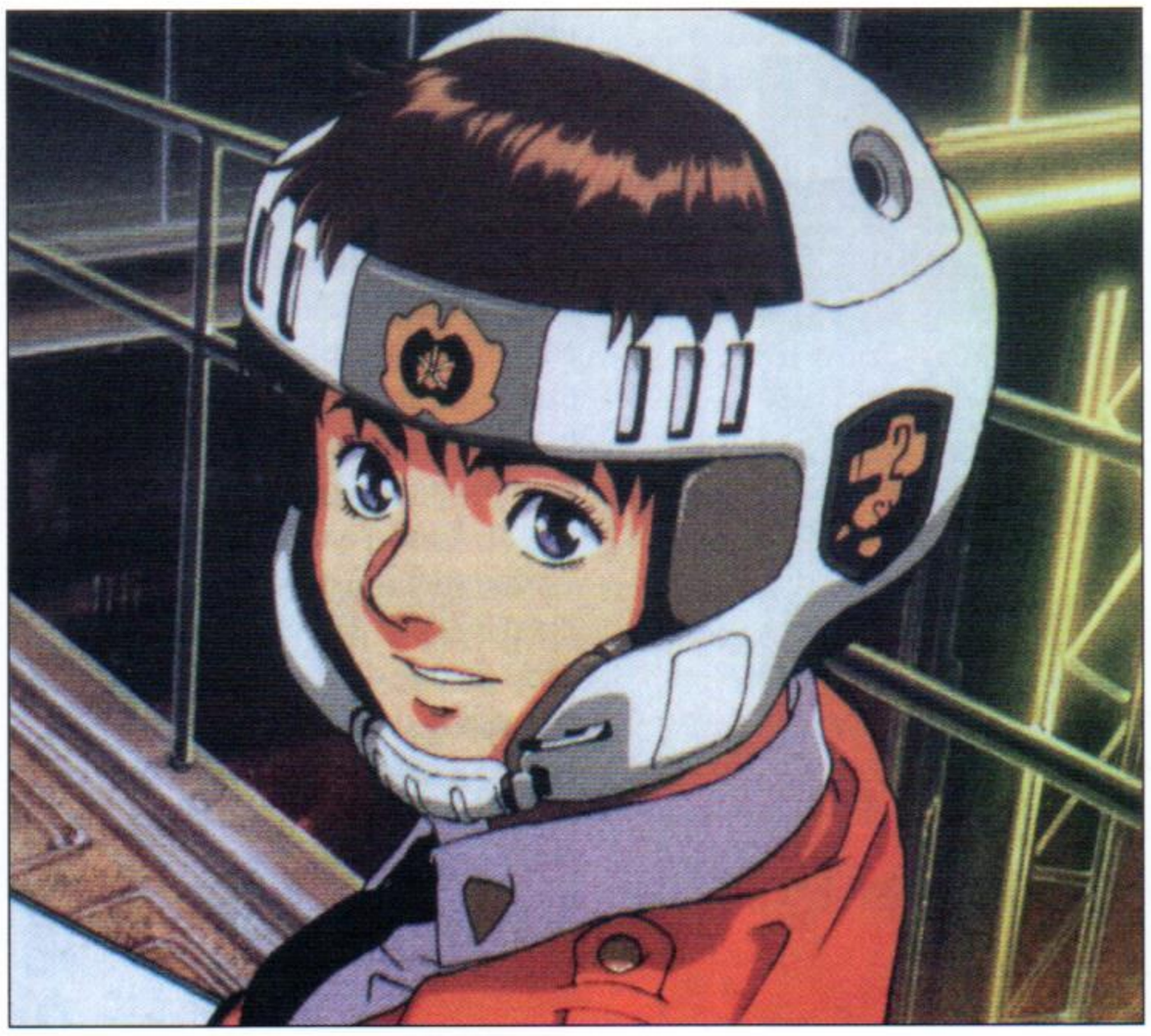
El Origen

Yutaka Izubuchi, uno de los mejores diseñadores de mecánica de Japón y su gran amigo **Masami Yuuki**, un prometedor mangaka, presentaron a la productora Sunrise un proyecto de una serie acerca de una policía robotizada a principios de los ochenta, tras varios años jugueteando con la idea de hacer un anime sobre una fuerza de la policía que usara robots en la preservación del orden: en dicho proyecto **Izubuchi** diseñaría los robots y **Yuuki** haría lo propio con los personajes. La siempre colorista y deslumbrante Sunrise, tras pedirles que presentaran un proyecto paralelo también de robots, desechó ambas obras por falta de espectacularidad. Este primer varapalo fue el primer paso para la creación de Headgear, uno de los grupos de creadores de anime más importantes que han existido, y para el despegue de *Mobile Police Patlabor* (*Kidou Keisatsu Patlabor*), uno de los animes y mangas de robots más populares e influyentes de finales de los ochenta y principios de los noventa.

Poco después de la negativa de Sunrise, **Izubuchi** conoció a la cotizada diseñadora de personajes e ilustradora **Akemi Takada** (*Kimagure Orange Road*, *Minky Momo* entre otras) y a su marido, el guionista y miembro de Bandai Emotion **Kazunori Ito**. Tras ser informados sobre el proyecto de ambos, **Ito** vió el excelente manga que **Yuuki** estaba serializando en aquel momento en el Shonen Sunday de Shogakukan (*Kyukyoku Chojin R*) y comprendió el potencial de la obra que ambos le proponían. Aceptó apoyar el proyecto ante los jerifaltes de Bandai siempre que **Yuuki** serializara la historia en el Sunday como sólido apoyo a la OVA que finalmente se planteaba realizar. Dicho y hecho, solo faltó encontrar a un candidato para dirigirla (el ecléctico **Mamoru Oshii** fue el elegido, no sin alguna reserva no demasiado grave por parte de miembros del grupo) y había nacido Headgear. Poco después *Mobile Police Patlabor* vió la luz.

La OVA acabó siendo de una duración de seis episodios, y **Masami Yuuki** comenzó a serializar el manga en el Sunday a comienzos de 1988. La veteranía de **Ito** en el desarrollo de un guión muy cálido y cercano al público se combinó con la maestría de **Yuuki** al conceptualizar a los personajes y con la espectacularidad de los diseños de **Izubuchi**, especialmente con el robot principal de toda la saga, el carismático labor de patrulla policial Ingram AV-98. Gráficamente la OVA contó con la delicadeza y elegan-

©HEADGEAR/EMOTION/TFC



cia de los diseños de personajes de **Akemi Takada** y una sólida y afortunadamente aún no muy psicodélica dirección de **Mamoru Oshii**. El resultado fue un más que merecido éxito en todos los campos y algún director creativo de Sunrise según parece se golpeó insistentemente con un canto en los dientes durante varios días (así que fue eso lo que le pasó a tu cara —JJ).

La Obra

En contra de lo que algunos podrían esperar, la serie contaba con un logrado equilibrio entre las impecables escenas de acción mecánica y el desarrollo de las vivencias de los personajes. **Kazunori Ito**, que había trabajado como guionista para la serie de anime de *Maison Ikkoku*, supo centrar gran parte del interés de los fans en las relaciones

ENTREVISTA CON

Aparecida en **Animerica** en Junio de 1994

Yutaka Izubuchi

Os ofrecemos en las columnas laterales de este reportaje una jugosísima entrevista con **Yutaka Izubuchi**, máximo responsable del diseño mecánico de *Mobile Police Patlabor*. El crítico japonés **Takashi Oshiguchi** y el carismático diseñador hablan de casi todo lo relacionado con una de las series de robots más importantes de los últimos diez años.

Takashi Oshiguchi: Tu reputación proviene principalmente de tu trabajo como diseñador de mecánica, pero recientemente has estado haciendo ilustraciones para las novelas de *Lodoss*, creando más personajes que mecha.

Yutaka Izubuchi: Siempre me ha gustado el mecha, pero realmente no soy muy bueno con las máquinas auténticas. **Shoji Kawamori** hace sus estudios de aerodinámicas, **Hajime Katoki** tiene sus contundentes diseños de maquinaria pesada, pero yo hago diseños más… ¿cómo llamarlos, chillones? Diseños chillones y espectaculares. Robots que son extensiones de villanos o monstruos, con fuertes personalidades. Las naves Gamilas en *Yamato*, por ejemplo… parecen mas submarinos que naves realistas.

Oshiguchi: Hablando de otros proyectos más recientes, la película de *Patlabor 2* difiere bastante respecto a la primera, ¿no?. Esta vez no hay mucha acción mecánica

Izubuchi: En algunos aspectos, el primer film de *Patlabor* no tenía más ambición que ser un producto de mero entretenimiento. La segunda también entretiene, pero viene de una perspectiva completamente distinta. El contenido es distinto, a pesar de que externamente pueda ser similar a las historias de terroristas que se hicieron para la serie de TV y las OVAs. Esas historias fueron hechas para ajustarse a las convenciones del cine japonés de animación. Esta es la segunda película que contiene bastante de la propia filosofía política de **Mamoru Oshii**.

Oshiguchi: Esas referencias vienen del guión de **Oshii**?

Izubuchi: Bien mirado, en muchos aspectos toda la película *Patlabor 2* es de **Oshii**. En la primera película, todos pusimos ideas y todas se tuvieron en cuenta. En este aspecto creo que la película *Patlabor* está equilibrada. Pero en *Patlabor 2*, **Oshii** tenía una idea muy clara de lo que quería hacer. Si alguien de nosotros (de los miembros de Headgear) ofrecía ideas, nos decía "si es posible, pensaré en si lo incluyo" y después seguía adelante con su idea y lo descartaba.

Oshiguchi: ¿Alguna de tus aportaciones llegaron a plasmarse en la versión definitiva de la película?

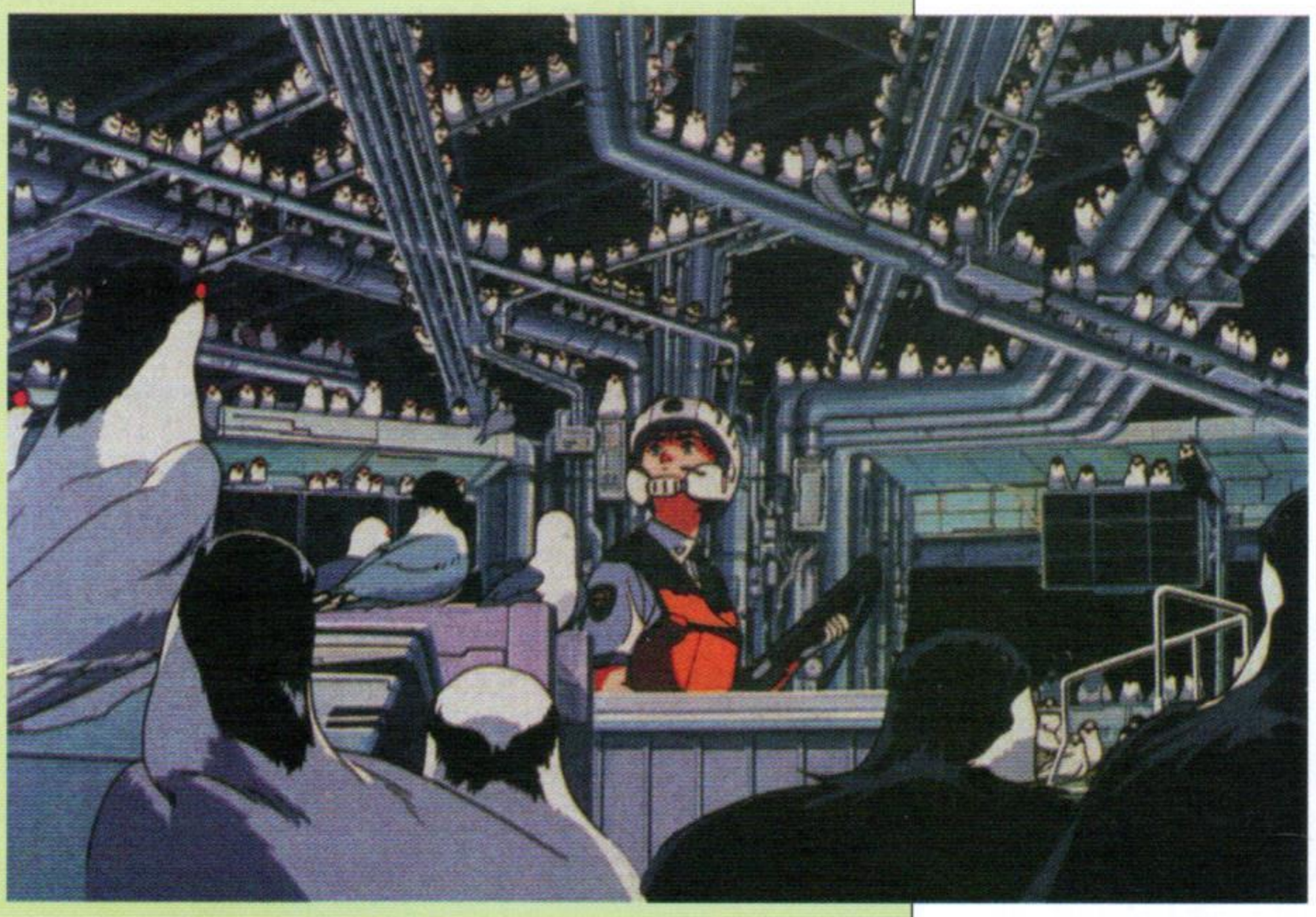
Izubuchi: Supongo que la única fué la forma en la que los labors eran transportados a la superficie por medio de un tren subterráneo. Pensamos al principio en ponerlos en barcas, pero no hubiera sido muy interesante. **Masami Yuuki** contribuyó con con muchas y excelentes ideas, pero al final no se usó ninguna de ellas. En total, cuarenta minutos se eliminaron al pasar la fase de storyboard.

Oshiguchi: ¿Me estás diciendo que se planeaba en principio hacer una película de dos horas y cuarenta minutos de duración…?

Izubuchi: En principio sí, si se hubiesen animado todos los storyboards. De cualquier forma, los planes desde el comienzo fueron de hacer una película de dos horas. La novelización que publicó Fujimi Shobo se acerca más a esa versión más larga.

Oshiguchi: Se ha oido hablar mucho en la prensa especializada sobre otros diseñadores de mecánica como **Hajime Katoki** y **Shoji Kawamori**. ¿Cómo fué tu implicación como mecha designer en un proyecto como *Patlabor 2*?

Izubuchi: Trabajé en la mayoría de labors: el Ingram, el nue-



vo llamado Valiant y otros pocos. Kawamori solo hizo la patilarga unidad policial Road Runner; finalmente le dí el visto bueno. Estaba muy orgulloso de haberlo hecho…

Oshiguchi: El Road Runner es la única unidad capaz de desenvolverse por un embotellamiento.

Izubuchi: Quizá debería explicar un par de cosas: **Kawamori** hizo el Road Runner porque esa clase de diseños es su fuerte; si hubiera sido un robot humanoide, nunca le hubiera pedido a él que le hiciera. Le conozco desde hace mucho tiempo, y podemos ser francos el uno con el otro. Sé lo que puedo esperar de él, por eso solo le doy trabajo que sé que disfrutará haciendo! (risas).

Oshiguchi: ¿Y cual fué la labor de **Hajime Katoki**?

Izubuchi: Diseñó todo el armamento terrestre, todo el material pesado militar convencional. Pero los vehículos con ruedas y los objetos voladores son de **Kawamori**, así es como dividimos el trabajo. Todo lo que tuviera que ver con los labors, unidades antidisturbios, uniformes de la Fuerza de Autodefensa… todo eso era mi terreno.

Oshiguchi: Diria que los soldados de *Patlabor 2* son de un pais que nunca ha estado en guerra, ¿no crées? Hay una escena antes de un combate en la que los niños de guardería se suben a los tanques y los otakus militares sacan fotos… creo que esto es muy parecido a la realidad del Japón actual.

Izubuchi: A pesar de que fué **Yuuki** quien dibujó las caras, la idea de que los soldados de la Fuerza de Autodefensa fueran jóvenes adultos en lugar de curtidos veteranos fué de **Oshii**. Quería que pareciesen gente común que se pudiera ver en cualquier lado, gente que podría cuestionarse su capacidad de proteger la paz y el orden.

Oshiguchi: Hay algunas escenas no verbales en *Patlabor 2*: supongo podríamos llamarlas "puesta en escena sicológica".

Izubuchi: Notarás eso en el film, se han quitado las escenas descriptivas. Dicho de otra forma, la historia se *muestra* más que se *cuenta*. Ahí reside en mi opinión la calidad de la película. No en deslumbrantes secuencias animadas con movimiento muy fluido, sino en la elevada calidad individual de cada fotograma. Hay tanta información comprimida en cada fotograma como humanamente nos ha sido posible incluir. La audiencia puede elegir qué es lo que quiere ver. En ese sentido, Patlabor 2 se acerca bastante a la acción real.

Oshiguchi: Volviendo a tus labores de diseño, ¿de donde sacaste el diseño para el Ingram y todo lo demás? Los labors comenzaron siendo modelos industriales de robot humanoide para la construcción, por supuesto (el Ingram era un modelo cotidianas de los miembros de la División de Vehículos Especiales. El «Síndrome Ikkoku» o venezuelitis sufrido por **Ito** convirtió a *Patlabor* en el primer culebrón de robots en la historia del anime, algo que irremisiblemente afectó a la versión en manga: veréis cuando leáis la versión española del tebeo que en breve o igual ya está a la venta de la mano de Planeta Agostini, que la acción mecánica y las apariciones de los robots están supeditadas al desarrollo de la trama entre los personajes, protagonistas absolutos del tebeo. Algunos lectores han incluso criticado la falta de carisma de los robots en el manga, ya que en comparación son más «visibles» en el anime. Probablemente ha sido un proceso lógico y natural el hecho de que cada miembro de Headgear haya hecho evolucionar la obra según su punto de vista, de forma más personal y de acorde al medio en el que se desenvolviera.

Debido al éxito de la primera OVA una continuación de la obra se materializó en forma de una serie de televisión de 48 episodios que comenzó a emitirse en 1989, justo un año después del lanzamiento al mercado de la OVA. Sin embargo, y a pesar de la excelente acogida que tuvo la versión en anime semanal, los miembros de Headgear aún querían más. **Izubuchi** particularmente deseaba apuntar más alto, dándole una dimensión nueva a la dualidad que la serie había representado desde su comienzo. Ese objetivo era realizar un largometraje cinematográfico de gran presupuesto y con una calidad en la animación y en el diseño global mayor que las anteriores entregas. Parece comprensible el amor que los autores de anime tienen al cine: ni en la OVA ni en la serie de TV se podía plantear tampoco la profundidad que se deseaba, debido entre otras muchas razones a las limitaciones artísticas de los formatos en sí.

La popularidad de la serie de TV y unas muy buenas ventas de la edición en video de la misma fueron la entrada definitiva de capital que permitieron a Bandai y a Headgear abordar lo que para muchos de ellos (incluido el director **Mamoru Oshii**, que como se comenta en la entrevista quería zanjar la saga de *Patlabor* mediante este filme) iba a ser el espaldarazo definitivo al proyecto que se había materializado años atrás. Se

©HEADGEAR/EMOTION/TFC

supone que por acuerdo entre los miembros del grupo, el film *Mobile Police Patlabor, The Movie* se planteó como ambiguo en el aspecto de la continuidad de los animes realizados hasta el momento. De hecho, el film podía tomarse como una aventura alternativa y separada o bien asumir una continuidad de los hechos entre la recientemente finalizada serie de TV y los que se contaban en la película, que comenzaba justo después de los acontecimientos relatados al final de la serie de TV. Corría el verano de 1989, y esta deliberada ambigüedad proporcionó el grado necesario de libertad creativa para convertir al film *Mobile Police Patlabor, The Movie* en el excepcional largometraje animado que és, tanto en aspectos técnicos de la animación y el exhaustivo y apabullante diseño de producción como en el asentamiento psicológico de los personajes que ya llevaban más de un año encandilando a los fans japoneses. El filme tuvo un éxito que, a pesar de ser parcialmente esperado, hizo que Bandai recuperara su inversión y se planteara la inmediata continuación de la serie de TV en forma de una larga OVA de dieciséis episodios que comenzó a venderse en 1990. La edición «Perfect Collection» de esta OVA incluía, además de un capítulo de la misma, tres capítulos de la serie de TV recopilados junto a ella, en cintas de 105 min. cada una, y se mantuvo en el mercado durante dos años, hasta finalizar en 1992.

Sin embargo, el éxito de *Patlabor, The Movie* no fue eclipsado por esta nueva OVA, pese a su gran calidad, sino por lo único que podía hacerle sombra a una gran producción cinematográfica: otra producción cinematográfica de aún mayor envergadura, tanto en financiación como en diseño de producción, que incluyo un detalladísimo estudio de todos los elementos escénicos que acompañarían a la acción con el único objetivo de dotar a la animación del realis-

policial, de ahí el nombre de la serie, Patrol + Labor = Patlabor), pero qué otras premisas estéticas entraron en este apartado?

Izubuchi: *Patlabor* pretende ser a la vez realista y caricaturesca. Pero no es realismo auténtico, si me entiendes. El Road Runner de Kawamori es probablemente uno de los diseños más realistas. Pretendiamos aplicar la esencia de las clasicas series de robots a nuestra película. A pesar de que se situa en un futuro cercano (1999-2002), la perspectiva mundial en la serie de *Patlabor* no es muy distinta de la actual, con la excepción de que el personaje debía reconocerse facilmente como de anime o manga. No importaba si los labors corrientes parecían equipo normal de construcción, pero los robots principales debían sobresalir. Debía ser lo que construirian dentro de diez años los que se habían criado viendo series de robots.

Oshiguchi: ¿En qué se diferencian los robots de *Patlabor* de los de otras series?

Izubuchi: Cogimos robots humanoides que podrían aparecer en series de robots y les diseñamos un mundo similar a nuestra propia realidad. El Ingram tiene luces de policia, sus orejas son blancas y negras como un coche patrulla y lleva el emblema de la policia en el pecho. Tiene una placa de licencia y lleva el logotipo de la Agencia Policial. Pensamos que sería un cambio agradable y poco convencional. De hecho, al principio lo encontré bastante cómico. El Ingram es muy distinto del resto del mundo de *Patlabor*, de hecho es de los pocos elementos que parece gritar "esto es ficción". Usando este tipo de diseños podemos ampliar los límites de nuestra narración ficticia. Pero entonces comencé a oir comentarios de los que veian el diseño, del estilo de "Oye, tiene muy buen aspecto", a lo que yo respondía "¿Euh? ¿Entonces no te parece que tiene un aspecto un poco ridículo?" (risas) Es como si los diseños comenzaran a ganar cierta importancia al ir siendo reconocidos. En ese punto, los otros diseños de mecánica comenzaron a parecerse al Ingram.

Oshiguchi: El Gorgon tiene un aspecto especialmente impactante y agresivo.

Izubuchi: Mira, si te preguntan yo no te he contado esto, pero la idea original que **Masami Yuuki** y yo teníamos de *Patlabor* es muy distinta del *Patlabor* que vemos hoy en día (risas). Una de nuestras primeras ideas fué: ¿cómo sería hacer un *Tetsujin 28 Gou* (*Iron Man 28*) de hoy en día? Pensamos que no era muy plausible tener niños detectives correteando por nuestra historia, así que decidimos darles nuestros robots a la policía. Y claro, también hablamos de tener un Black Ox (el robot negro enemigo de Iron Man 28) pululando por ahí. Un buen día nos calmamos y nos planteamos la cuestión de quién construiría hoy día una cosa así. Pensamos en un científico locorl pero acabamos decidiendo que debería ser una gran corporación. Teníamos muchas ganas de tener un enemigo pintado de negro y así es como acabamos creando el Gorgon.

Oshiguchi: ¿Teneis quizás una afición especial hacia las series clásicas de robots que solo pueden concebirse en animación?

Izubuchi: Tienen su encanto, pero en el mundo de *Patlabor* los diseños de los robots tienen que reflejar que están ideados para trabajar en la construcción.

Oshiguchi: ¿Es esto el fin de *Patlabor*?

Izubuchi: Por el momento, sí. El manga serializado por Yuuki terminó en 1995. Se supone que la película *Patlabor 2* era el final, y de hecho **Mamoru Oshii** y **Kazunori Ito** han dicho que así es, pero el resto de miembros de Headgear no hemos dicho nada, así que…

Oshiguchi: ¿Es entonces posible que **Oshii** o **Ito** abandonen?

Izubuchi: Es posible. Sin embargo los derechos nos pertenecen a todos colectivamente, lo que significa que incluso si otros lo hacen nos beneficiaremos colectivamente. Si Ito continúa, ¿quién dice que Oshii no le seguiría? A la hora de predecir el futuro nunca se sabe. La primera vez que **Oshii** dijo que lo dejaba fue al principio de la primera película. Estaba dispuesto a ayudarnos con los guiones y algunas cosas, pero no se suponía que iba a dirigir la segunda película.

Oshiguchi: La segunda película tampoco es un final definitivo, después de todo.

Izubuchi: Como sabes, al final de Patlabor 2, se supone que Noa y Asuma van a renunciar a sus puestos en la División de Vehículos Especiales. Por lo tanto, se las debería castigar, ¿no? (risas). Se puede deducir que la historia termina cuando ellos renuncian. Oshii quería terminar el fil de manera más definitiva, mostrando en la pantalla su renuncia como oficiales de policía, pero…

Oshiguchi: Ya que el universo de Patlabor está todavía "intacto", por decirlo así, ¿no sería posible una continuación de la serie?

Izubuchi: Nunca se sabe. *Patlabor 2* tiene lugar tres años después de los acontecimientos de la primera película. Una opción es rellenar el intervalo, que es lo que están haciendo con Gundam últimamente. Los primeros seis OAVs y las dos películas transcurren en una línea temporal contínua, pero también hay un universo alternativo de *Patlabor*. El reclutamiento de Noa en la División de Vehículos Especiales es diferente dependiendo de si es en los OAVs, en TV o en la versión manga. Podríamos expandirnos potencialmente en cualquiera de esas direcciones.

Oshiguchi: Para terminar, una pregunta: ¿tienes algún mensaje para tus fans occidentales?

Patlabor tiene lugar en Tokyo, que puede ser una ciudad de la que no sepáis nada en absoluto. Podría ser un poco difícil al principio para vosotros introduciros en la historia. Pero los hábitos y los comportamientos que veréis son los de hoy en día. Lo ideal sería que pudiérais experimentar la ficción de un mundo situado cinco años en el futuro a la vez que experimentar la nostalgia de un mundo situado hace siete años. No la rehuyáis sólo porque haya elementos que no entendéis. Si como fans del anime o del manga podéis obtener algún pequeño del Japón gracias a nuestra historia, estaré satisfecho. Dadle una oportunidad a Patlabor y decidid por vosotros mismos.

mo más extremo. En esta ocasión, y aprovechando su papel preponderante como director, **Mamoru Oshii** se desmelenó y tomó las riendas de la producción, no relegando a sus compañeros a un segundo plano pero sí asumiendo la mayor parte del peso del enfoque de la historia, como el propio Izubuchi explica en la entrevista. En esta segunda película, las relaciones y las circunstancias entre los personajes humanos relegan casi hasta el olvido a los protagonistas mecánicos, que acanzan más que nunca la condición de meros complementos de la historia, pasando tan desapercibidos como un coche o un helicóptero cualquiera (o casi), y la mencionada predominancia de **Oshii** se deja notar en el ritmo y tono de la película, sensiblemente más lenta que su predecesora y el resto de las versiones animadas de la historia. La historia conduce a los personajes principales a la decisión que acaban tomando al final de la película, la de renunciar a su puesto en la División, abriendo la puerta para una posible finalización de la trama argumental, aunque parece que ese aspecto no acaba de estar del todo decidido por los componentes de Headgear, que piensan que la misma puerta está igualmente abierta a una posible prolongación o reinterpretación de la historia.

De hecho, **Masami Yuuki** siguió adelante con su manga durante dos años más, hasta 1995, acumulando una cantidad de páginas ciertamente considerable y que tristemente no podremos ver en su totalidad publicadas en castellano a no ser que Patlabor rompa el mercado por las cuatro bandas, algo bastante improbable, tristemente. Alrededor de treinta volumenes recopilan la obra del trabajo de **Yuuki**, que debe a estas alturas tomarse como una contribución mucho más personal que al comienzo, que es precisamente lo que podremos ver en castellano. El manga de *Patlabor* es un tratado de antropología que está magníficamente narrado y no violencia robótica gratuita. Mucho de la forma de pensar de los japoneses y de sus peculiares sentimientos hacia el futuro y la tecnología se encuentran plasmados en estas páginas. Tras haceros con las dos joyas de largometrajes, que Manga Films ha traído a España (imperdonable si no los habéis visto), podéis elegir entre leer el manga como el excelente producto de entretenimiento que és o dejar que os llegue su amplio trasfondo y la historia que cuenta entre líneas. Vosotros elegís cualquiera de las dos opciones. Pero elegid alguna de ellas y leed *Patlabor*. Es un manga que merece mucha más atención de la que tristemente vaya a poder darle el mercado español. Y os aseguramos que nos gustaría muchísimo estar equivocados y que *Patlabor* triunfe en España. Se lo merece sin duda alguna.

Equipo Aninetrer

©HEADGEAR/EMOTION/TFC

Noa Izumi

Una escandalosa y pizpireta muchacha pelirroja que se une a la Segunda Unidad de Vehículos Especiales desde el comienzo de la historia. Se convierte en la piloto del primer Ingram al que llama «Alphonse». Es la típica chica enamorada de su máquina y que ama su trabajo por encima de todo. El anonimato del que gozaba en la academia de policía desaparece cuando se generaliza la nefasta popularidad de la Segunda Unidad.

Kanuka Clancy

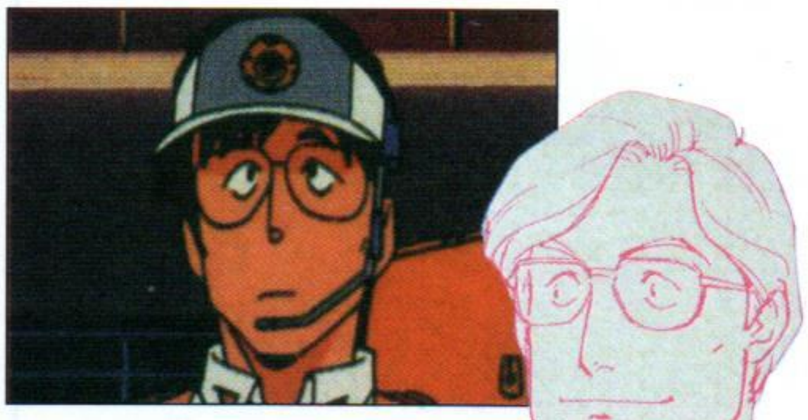
De nacionalidad americana-japonesa, esta alta y experimentada mujer fué Sargento en la NYPD antes de unirse al grupo. Misteriosa y fría, es una experta en su trabajo, con gran experiencia en combate, explosivos, idiomas... Es la superior de Ohta.

Kiichi Goto

Bajito, rechoncho y en sus cuarenta, el jefe de la Segunda Unidad. A pesar de parecer pasivo, es muy inteligente y su pasado es misterioso.

Asuma Shinohara

Un chico tranquilo y normal. Es el superiór de Noa, aunque fuera del servicio es su mejor amigo y posible romance. Es hijo del director de Shinohara Heavy Industries, uno de los mayores fabricantes japoneses de labors y creadores del Ingram. Por conflictos con su padre, y a pesar de saber casi todo acerca de los labors, se conforma con su puesto de oficial de policía.



Shinshi Mikiyasu

Timido y venido a menos, es el piloto del transporte de labors de Ohta y Kanuka, es el unico casado del grupo. Estresado normalmente, su lealtad da sorpresas ocasionales.

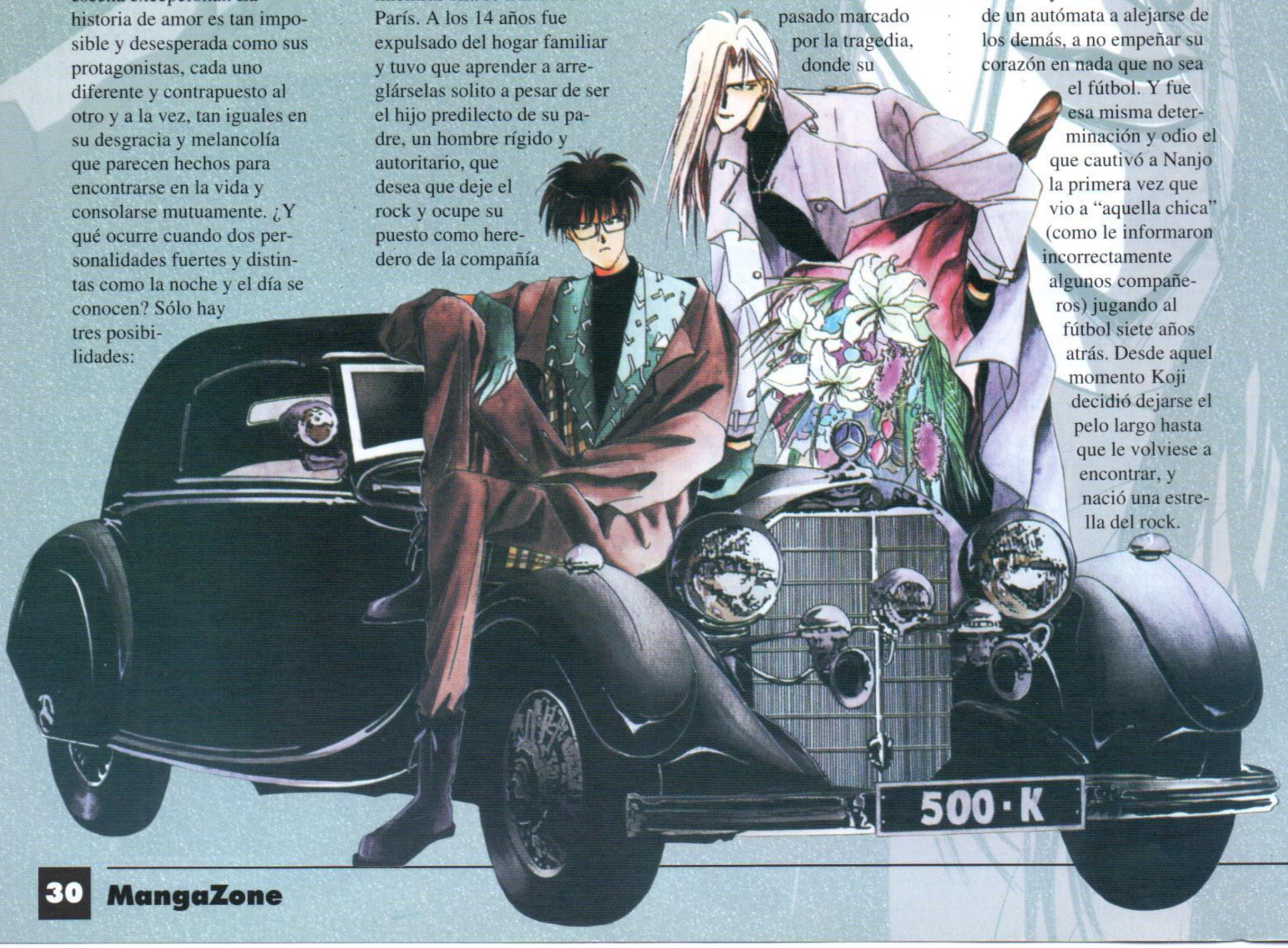
Hiromi Yamazaki

Fornido y musculoso, es el conductor del transporte de los labors de Noa y Asuma. Es gentil y educado. Algo supersticioso, proviene de un pequeño pueblo de pescadores y está considerado el miembro más fiable de la Segunda Unidad.

BRONZE 1989 ZETSUAI

El manga de **Minami Ozaki** ofrece un peculiar bishonen que cabría dividir en dos etapas desde un punto de vista cronológico: *Zetsuai —1989—* y *Bronze —Zetsuai since 1989—*. La primera parte se halla relatada en cinco tomos y la segunda ocupa nueve volúmenes y todavía no tiene visos de finalizar. No obstante ambas obras tienen en común la extraña e intensa forma en que se plasman los sentimientos, su impactante estilo gráfico, que presenta una notable evolución desde el primero al último tomo, y una puesta en escena excepcional. La historia de amor es tan imposible y desesperada como sus protagonistas, cada uno diferente y contrapuesto al otro y a la vez, tan iguales en su desgracia y melancolía que parecen hechos para encontrarse en la vida y consolarse mutuamente. ¿Y qué ocurre cuando dos personalidades fuertes y distintas como la noche y el día se conocen? Sólo hay tres posibilidades: amor, odio o ambas cosas a la vez. Y fue por esta última por la que se decantó **Ozaki** mostrando al mundo lo sobrecogedoramente bello y triste que puede ser el amor.

Los personajes son sólidos y bien definidos. **Koji Nanjo** (18) es el típico idol singer de moda, un playboy incorregible, adorado por las quinceañeras y nacido en una de las familias más importantes de Japón. Sin embargo las cosas no han sido fáciles para Koji. Siendo fruto de los amores ilícitos de su padre **Ryuichiro** con una famosa modelo, **Ayako**, se crió hasta los 3 años con su madre, y pasó después a la tutela paterna, mientras ella se trasladaba a París. A los 14 años fue expulsado del hogar familiar y tuvo que aprender a arreglárselas solito a pesar de ser el hijo predilecto de su padre, un hombre rígido y autoritario, que desea que deje el rock y ocupe su puesto como heredero de la compañía Nanjo. Atractivo y seguro de sí mismo, está acostumbrado a conseguir lo que desea a cualquier precio, lo que pondrá en más de un aprieto al otro protagonista, **Takuto Izumi** (18). Otro espíritu triunfador como Nanjo, Takuto ha centrado toda su vida y sus esfuerzos en seguir los pasos de su padre y convertirse en una estrella del fútbol profesional, manteniéndose mientras con diversos trabajos como camarero, etc. Pero su exclusiva dedicación a ese deporte no responde sólo a su amor por el fútbol sino que, en realidad, éste se ha convertido en una válvula de escape, en un medio para tratar inútilmente de olvidar un pasado marcado por la tragedia, donde su madre asesinó a su marido delante de su hijo primogénito en un ataque de celos y después trató de suicidarse, llevándose a su hijo con ella para que no sufriera el horrible destino al que lo había condenado. Al final, en un rapto de cordura, acaba llamando a una ambulancia para que salven a su hijo, y es recluída en un centro psiquiátrico. Los recuerdos no vuelven, sino que siempre están presentes en esa cicatriz que luce en su cadera izquierda y en otras heridas que, aunque no se ven, se sienten aún tiernas, sangrantes en el alma. Y es esa confusión y ese odio el impulso que le mueve con la frialdad y la determinación de un autómata a alejarse de los demás, a no empeñar su corazón en nada que no sea el fútbol. Y fue esa misma determinación y odio el que cautivó a Nanjo la primera vez que vio a "aquella chica" (como le informaron incorrectamente algunos compañeros) jugando al fútbol siete años atrás. Desde aquel momento Koji decidió dejarse el pelo largo hasta que le volviese a encontrar, y nació una estrella del rock.

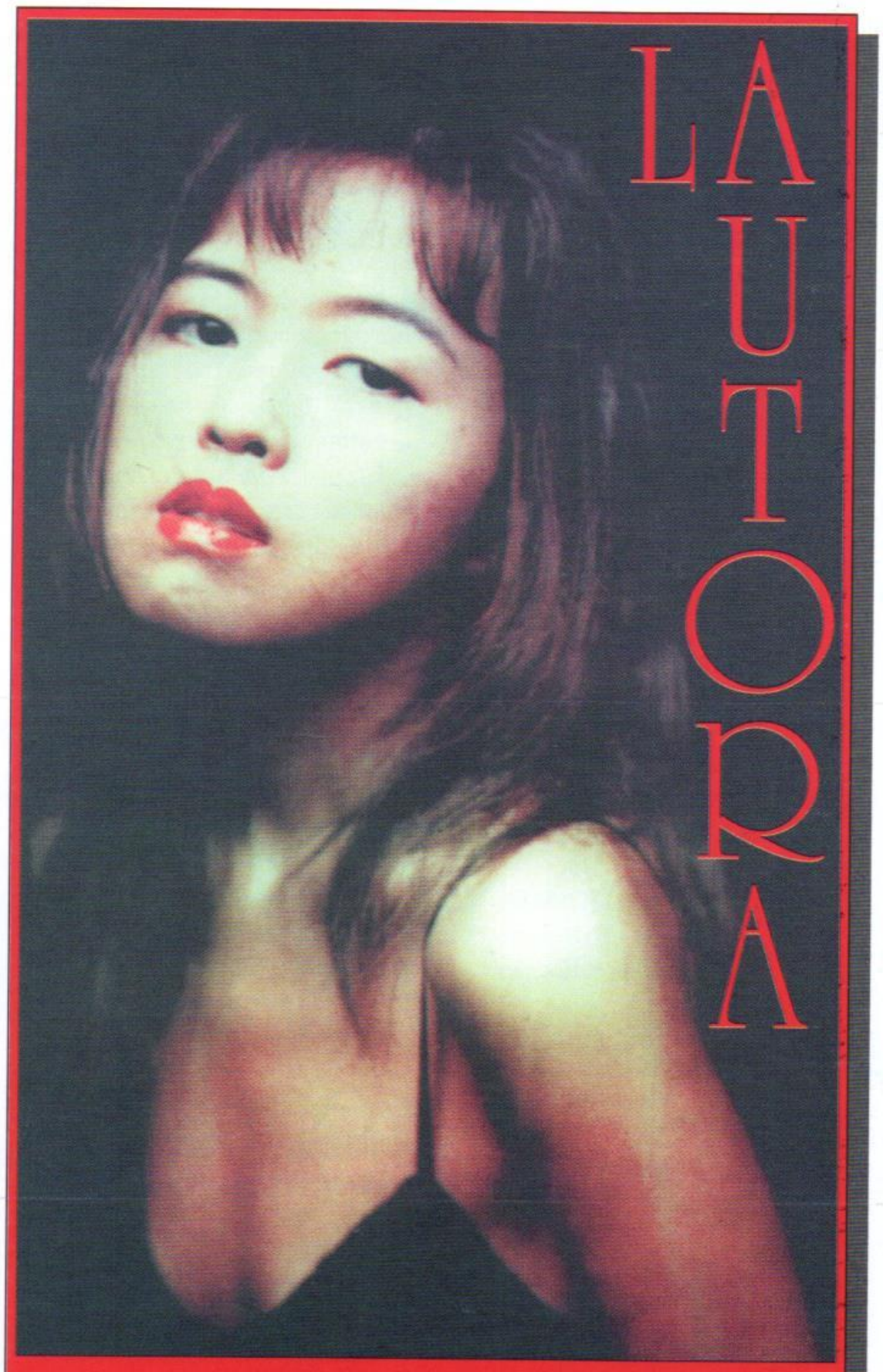


Otros personajes se enredarán en la tela de araña de este amor torturado, complicándola más, si eso es posible. Por lo menos **Hirose**, el hermano mayor de Koji (33) y uno de los núcleos en *Bronze*, lo intentará todo por la razón más vieja del mundo: los celos. Y es que Koji es mucho Koji. Primero a los 4 años le vence en un combate de kendo, y Hirose es enviado a estudiar en la Universidad de Harvard. Adora a su padre y comprueba cómo el hijo de su madrastra le arrebata el afecto y la posición que le corresponde por su primogenitura como heredero del clan Nanjo. Si Hirose es un amargado de la vida, su otro hermanastro, **Akihito** (25), se podría calificar de perdedor nato. Siempre a la sombra de su hermano mayor, Akihito es un ser frustrado e inmaduro que sabe que nunca se ganará el beneplácito de su padre. Muy unido a su madre, comparte con Hirose su odio hacia Koji, fruto de un amor que separó a sus padres y deshizo su familia y favorecido con ese don o "habilidad natural"

que aprecia tanto su padre. También puede ser porque Koji tuvo un "affair" con su novia cuando sólo contaba con 11 años (un poco precoz el niño, ¿eh?). **Nadeshico**, la hermana pequeña de Koji, constituye el único reducto de su familia en el que el joven deposita todo su amor. Tímida y dulce, sigue a sus 16 años pegadita a las faldas de su muy joven mamá, y confiesa que a pesar de todo no le importaría casarse algún día con Koji.

En cambio los hermanos de Takuto son un modelo a seguir de afables y tiernos que son. **Serika** (17) y **Yuugo Izumi** (13) tuvieron al final la suerte de ser adoptados por una pareja tan afable y cariñosa como ellos, los Horiuchi, formando así una auténtica familia feliz. Antes de ello habían asistido como testigos impotentes, debido a su juventud, a la muerte de su padre y los posteriores malos tratos por parte de su abuela materna, que llamaba a Takuto «el hijo del diablo», y culpaba a su padre de lo ocurrido con su dulce hija. Tras un breve período en el orfanato Izumi fueron adoptados, pero Takuto rehusó compartir aquella felicidad, prefiriendo seguir su propio camino para reconciliarse con su pasado, visitando, eso sí, con frecuencia a sus hermanos.

Además de sus respectivas familias aparecen implicados en esta historia amigos como **Katsumi Shibuya**, sobrino del propietario de Producciones Shibuya, compañía que promociona a Koji como cantante. El apoyo de Shibuya fue decisivo para que Koji Nanjo volviera a cantar y alcanzara la fama. En vista del trágico fin que sufrió el amor de su hermana, enamorada de Koji, decidió hacer todo lo posible para que la relación entre Koji y Takuto prosperase. Su hermana, **Madoka**, enferma de hemofilia y que murió casi en los brazos de Koji, trató



La reina del "dôjinshi" (publicaciones colectivas en forma de revista), **Minami Ozaki** se ha convertido tanto en su país como en el nuestro en una de las shojo mangakas más veneradas. Nació el 27 de Febrero de 1968 en la ciudad de **Hiratsuka**, prefectura de **Kanagawa**.

Debutó muy joven, a los 20 años, con la obra *"Chuusei no akashi"* (*The proof of loyalty*) en 1988 y al año siguiente apareció publicada en el nº 6 de la revista **Margaret** *"3 days"*, quedando recopilados ambos trabajos en el volumen 5º de la obra que la consagraría, *Zetsuai - 1989*, a la que seguiría una secuela en la que actualmente está trabajando, *"Bronze-Zetsuai since 1989"*.

Destaca por ser una mujer exageradamente modesta. En una entrevista declaró que nunca pensó que podía llegar a convertirse en una mangaka y se definió a sí misma como una persona testaruda, negativa, introvertida, insignificante, melancólica, nerviosa, despistada, mentirosa y aburrida.

También nos reveló algunos de sus secretos profesionales: utiliza bolígrafos Zebra, tinta normal y papel normal. En cambio para las ilustraciones en color prefiere bolígrafos negros especiales, tinta Dr. Martin y papel BB Kent, siendo el rojo y el negro sus colores favoritos. Para ella no hay un color en el mundo que se compare con la belleza del color de la sangre. A nivel anecdótico dijo que le gusta el pescado y los dulces y conduce una Honda roja NSX.

de convencerle de que no dejara el rock (historia recopilada al final del tomo 1 de *Zetsuai*). Y además hay amigos que resultan no serlo tanto como **Hisaya Kunihide**, portero del equipo de Izumi y comparsa de Hirose en el rapto y posterior violación del primero. Hisaya no tenía nada contra Takuto, pero culpa a Koji del estado en que se encuentra su novia, **Eri Ijima**. Ésta era una fan de Nanjo desde sus épocas de cantante y modelo, y siente por él una pasión enfermiza que la impulsa a tratar de asesinar a Koji durante un concierto, cuando su ídolo anuncia que se va a retirar porque se ha enamorado... de otro hombre. Tras el intento frustrado, Eri cae en un estado de shock permanente. Y es por ello por lo que Hisaya ayuda a Hirose a arrebatarle a Koji aquello

que más quiere, es decir, Takuto.

Y así podríamos proseguir hasta el infinito, hablando de más personajes, desvelando una trama que en realidad no tiene todavía un final. La historia en sí se desarrolla de un modo suave, seguido, introduciendo de vez en cuando algunos detalles nuevos, o nuevas líneas argumentales que la dejan perpetuamente abierta. A grandes trazos, en la primera parte, *Zetsuai 1989* (*Amor desesperado 1989* en una traducción aceptada) se narra lo que detonará la historia. Takuto Izumi, que vive en un piso de soltero alquilado cerca de su instituto, está haciendo ejercicio una mañana y se tropieza con un joven tirado entre unos cubos de basura. Como es todo corazón, recoge al muchacho y se lo lleva a su casa, donde después de una fugaz visita de Serika nos enteramos de la identidad del desconocido, que resulta no ser tal. Su nombre es Koji Nanjo, y es un popular cantante al que Serika venera. Tras este primer contacto surge por parte de Koji una ternura especial hacia aquel muchacho que (oh, sorpresa) no sabía quién es él, pero la relación se complicará. Takuto enferma en un partido al que Koji acude de incógnito, y al tomar en brazos a Izumi cuando se desmaya la prensa le reconoce. Y empieza el acoso de los periodistas, lo que provoca el odio de Izumi hacia Koji. Porque si los reporteros investigan, descubrirán una parte de su pasado que prefiere mantener en silencio. Sin embargo ya es tarde para Koji, que desesperado comprende que se ha enamorado ¡de otro hombre! *Zetsuai* se convierte así en la narración de todos los intentos de Koji por enamorar a Takuto, aunque su amor parece perjudicarle más que nada. En *Bronze, Zetsuai desde 1989*, sin embargo, la relación ya se ha consolidado y surgen dos líneas argumentales que amenazan ese amor: por un lado la insistente presión de Hirose Nanjo para que su hermano abandone aquella vida disoluta y cumpla con la voluntad de su padre, aunque para ello el propio Hirose tenga que tomar cartas en el asunto (la relación Hirose-Koji merece un artículo sólo para ella); y por otro lado la creciente popularidad de Takuto como jugador de fútbol, que le va apartando poco a poco de Koji. La historia no es tan simple, y se va complicando a medida que surgen las páginas: violaciones, accidentes comatosos, mutilaciones, intentos de asesinato, piratería industrial, traiciones y una intensa línea de emociones que te mantienen agarrado al volumen hasta que logres descubrir qué pasará después. Pero creo que es mejor que la descubráis por vosotros mismos. *Zetsuai/Bronze* es un manga que no tiene desperdicio. Una historia de amor que sólo está esperando a que le den una oportunidad, sobre todo esas maravillosas editoriales que tenemos en España. A ver si se animan y publican este manga que tiene todos los ingredientes necesarios para ser el "bishonen del final de siglo", de manos de la que se conoce como la desconocida más popular del Shonen Ai en España.

La obra ha tenido tanta repercusión que no ha sido suficiente con una sino que han sido varias las adaptaciones al anime.

La primera fue en 1992, en una OVA de 45 minutos, *Zetsuai 1989*, donde participaron los talentos combinados de **Takuji Endo** (*Record of Lodoss War*) como realizador, **Yoshiaki Kawajiri** (*Oedo 808*) en el storyboard y **Tetsuro Aoki** (*RG Veda* y productor de **Madhouse**), siendo uno de los más vendidos en Japón. Un trabajo muy conseguido y bastante fiel al espíritu del manga que condensó con gran acierto la primera parte de la historia.

En 1995 salió al mercado *Bronze-Cathexis* de manos de **Madhouse**, una colección de cortos (*Katsuai*, *Jesus Christ love for you*, *Gekkou*, *20XX Zetsuai* y *Bad Blood*) de 35 minutos de duración en la que se entremezclan vampiros, cantantes de rock y grandes dosis de fantasía con imágenes simbólicas de fuertes referencias homofílicas en los que juega un importante papel la música. Destaca por el uso de innovadoras técnicas de storytelling y por ser una interesante adaptación.

Y en 1996 se realizó la última OVA, *Bronze —since 1989—*, dirigida por **Kazuo Yamazaki** y con los diseños de personajes de **Kazuchica Kose,** 50 minutos que daban vida a la segunda parte de la saga.

En cuanto a otras publicaciones, *Bad Blood* es un volumen especial que recoge cinco historias cortas basadas en una serie de vídeos musicales sobre la serie, y que desarrollan los personajes de *Zetsuai*: *Bad Trip, Koji Nanjo Version*, *Bad Drug*, *Bad Blood* y *Zodiac*.

Además, su original estilo gráfico ha despertado la curiosidad entre los aficionados dando lugar a una extensa colección de artbooks: *Zodiac* y *God*, dos libros de ilustraciones publicados por **Margaret,** *Neo-Egoism*, recopilación de 20 postales, *Kreuz Akuratsu* y *Puff*, que contiene un resumen ilustrado de *Zetsuai* y *Bronze* hasta el volumen 5º, dibujos de los personajes de la serie, diseños de caracteres de la OVA *"Bronze-Cathexis"* y la lista de los "dôjinshi" de **Minami Ozaki** y otros trabajos.

En cuanto a música, son esencialmente cinco los que llevan la firma de Minami Ozaki y Koji Nanjo, entre ellos un dramamix con las voces de Koji y Takuto en una corta obra radiofónica. Del resto os podemos comentar:

Zetsuai 1989, primer CD de la serie que cuenta con Koji Nanjo como cantante (el resto de CDs sólo en algunos temas). Una pequeña joya, y el indispensable de esta colección para todo buen fan. Lleva la canción que da título a la serie, con un ritmo más que bueno y sumamente pegadiza. La segunda melodía destacable es *Shake it, shake*, a ritmo de jazz. Incorpora este CD un par de instrumentales que no desmerecen al conjunto. Es un CD muy equilibrado donde ninguna de las canciones queda fuera de nivel. A comentar que la mayoría de las canciones llevan letras de la propia Ozaki, que aparecen en el manga.

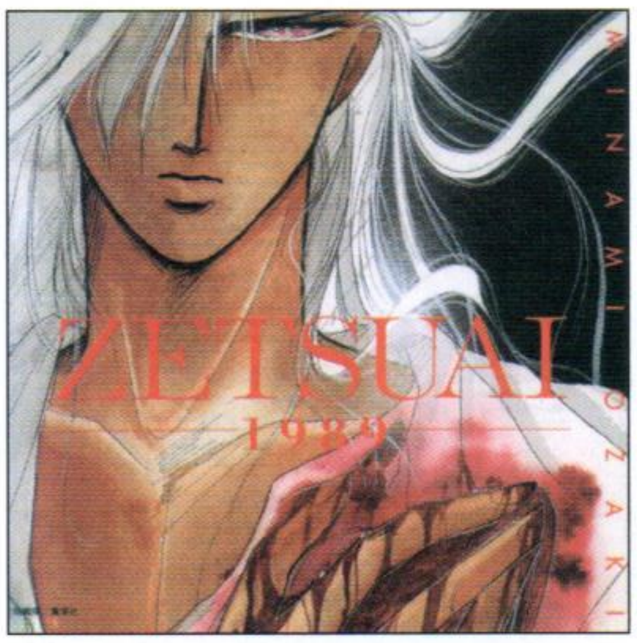
Bronze Kouji Nanjou Katheksis, cinco temas de los cuales sólo el primero y el quinto son originales. El resto son adagios en música clásica que acunan al manga. Un estilo sumamente peculiar denominado «Katheksis style» para la primera canción, *Katsuai (Amor sediento)*, y un estilo «clásico» para la última, *Jesus Christ Love for you*. Sólo para los muy fans, con unas letras de los más reveladoras (¿»sex and drug»?).

Calekka, con diez temas, donde de nuevo se retoma el estilo de primer CD, aunque se quedaron en el pariente pobre. Al menos sale la muy esperada versión de *Doll*, una de las primeras canciones que Koji le dedica a Takuto.

Zetsuai 1989, revised version, con las versiones finales de algunos de los temas más populares y prácticamente imposible de conseguir (sniff!!). Como indica el título, es probable que aquí sí que reconozcáis los temas definitivos tanto del manga como de los vídeos musicales de Nanjo.

Eva Martínez Sanchís
(ayudó un poco Rosa Oya)

ANIMELOMANIAS



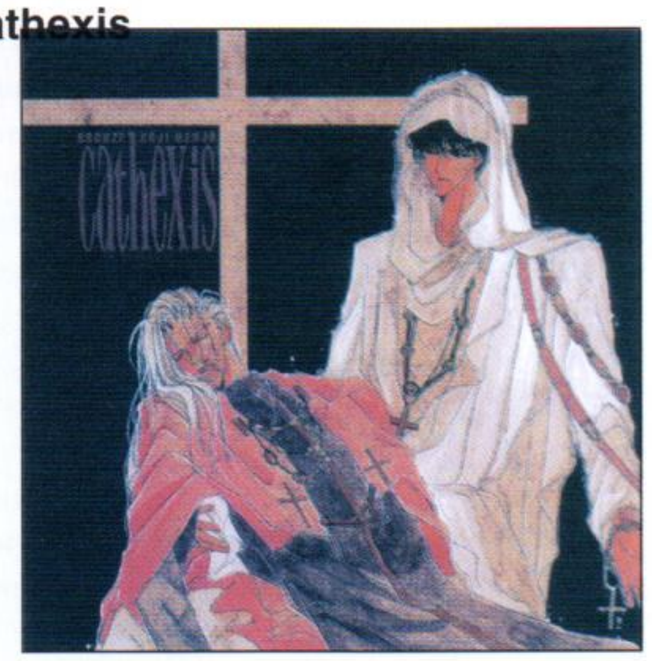
Minami Ozaki/Zetsuai -1989-
TYCY-5439
43:56

1. Zetsuai -1989-
2. Shake it, shake
3. Kiri
4. Yajuu yo
5. Kusari
6. Do sureba ii
7. Nan do mo nan do mo
8. Kizuna
9. Inochi
10. Mou todokanai kimoshirenai hi to ne

Ya sólo el libreto de las letras es una pequeña joya, pues recoge algunas de las mejores ilustraciones de la serie. Los diez temas son de una calidad más que superior a la que nos tienen acostumbrados, ya que fue pensado para venderse no sólo como BSO de anime, sino como todo un CD con valor propio. No olvidemos que es el trabajo de un idol singer, que se gana muy merecidamente la paga (como ya se hizo en *Idol Singer Eriko*). Todos los temas vocales corren a cargo de Koji Nanjo. Empieza con el anuncio público de su amor por "cierta persona" en un concierto. Inmediatamente le siguen el mejor tema del CD, Zetsuai 1989, seguido de otro a ritmo de jazz, algunas instrumentales y una conclusión en forma de balada tristísima. Como el manga, a medida que avanza se hace cada vez más trágico. El CD indispensable para cualquier fan.

Bronze Koji Nanjo Cathexis
TYCY-5394
37:10

1. Katsuai «cathexis style»
2. Claro de luna (Beethoven)
3. Adaggio (Albinoni)
4. Sinf. 1 Mov. 2 (Brahms)
5. Jesus Christ love for you «classical music style»



Este CD está compuesto tan sólo por cinco pistas. La primera y la última son piezas originales, y las tres centrales son de música clásica: la sonata Claro de Luna de Beethoven, el Adaggio de Albinoni y el segundo movimiento de la primera sinfonía de Brahms.

En cuanto a las pistas originales, la 1ª se subtitula "cathexis style", y es puro "bakalao" nipón, que suena repetitivamente mientras el cantante recita de fondo consignas como "sex and drugs", "I rape you" y lindezas similares. La quinta es una mezcla extraña de música clásica y los rezos de los monjes del Monasterio de Silos, que recibe el nombre de "classical music style.

La gracia del CD consiste en la inversión del sentido religioso para jugar con él (de hecho, la ilustración que sirve de portada se titula "Black Maria")...

Calekka
LD32-5086
38:45

1. Calekka
2. Yuu shuu
3. Ai to yobasena
4. Itooshikute
5. ROMANTIC DANCE
6. Himitsu ni doll
7. Sayonara nanka iwanai
8. Oi tsumerarete
9. Shakunetsu
10. Shindouatso

Calekka está compuesto por diez temas de pop rock. Tres de ellos, los temas 1, 6 y 9, son interpretados por Koji Nanjo, y son a la postre los de mayor calidad. Son las letras de estas canciones las que aparecen finalmente en el manga. Otros dos temas, el 2 y el 10, son instrumentales, el primero similar al final del Zetsuai 1989, y el otro una interpretación calcada a Richard Claidermann. El tema 3 lo interpreta el autor que dobla a Takuto, que no lo hace nada mal, y el resto de temas siguen las pautas del más puro BSO de anime, por rock facilón y melódico. Una curiosidad: el tema 4 consiste en un diálogo entre Koji y Takuto, que podría transcurrir una mañana cualquiera durante el desayuno.

En definitiva, un CD medio en todos sus aspectos, y que se queda como el pariente pobre del primero que hemos comentado.

Rosa Oya

Dreams Come True

Una manera un poco lamentable pero utilitaria de describir la música que hace Dreams Come True es plantear qué hubiera pasado si el Swing Out Sister del primer LP *It's Better to Travel* (cuando eran un trío y aún no les había entrado esa fijación sesentera/setentera, nada reprochable por otro lado) hubiera sido formado por japoneses en vez de británicos.

Dreams Come True es, digamos, el grupo de pop tópico y típico, pero con el sello de *qualite* estampado por toda la superficie de su música. De sus discos he escuchado cinco, y los más destacables de ellos son: *Wonder 3* (ECSB 1104) por lo rico y variado de sus temas y el último, *Love Unlimited* (ESZB 1), por lo sofisticado de los arreglos. Hay algún LP olvidable, como *The Swinging Star*, pero hasta en ese hay dos o tres joyas que salvar.

Masato Nakamura (arreglos, programación, bajo, coros), el líder de la banda, compone y arregla todos los temas de Dreams Come True. Este artista también produce música para Bandas sonoras cinematográficas de cine y televisión, así como de videojuegos (*Sonic The Hedgehog*, I y II, SEGA).

Miwa Yoshida (voz, arreglos vocales, coros) compone temas y escribe la letra de todas las canciones del grupo. Hace dos años presentó un álbum en solitario, "Beauty and Harmony", en el que reflejaba sus intereses más jazzísticos, y que tuvo buena acogida por parte de la crítica. Sus triunfos en sus giras (con el grupo o aventuras en solitario) son simplemente brutales. Ha protagonizado una portada de Time Magazine (el tema era "Divas del Pop"). Es componente y productora del grupo Funk The Peanuts.

Takahiro Nishikawa (programación, coros) también compone para el grupo, y es el productor ejecutivo del área de "merchandising".

Juan Gómez Martín

ENTREVISTA

Esta entrevista se realizó a Oscar Valiente, encargado de la línea manga de Norma Editorial, en el Salón del Cómic de Barcelona. Pese a que ha pasado cierto tiempo, es la que menos sufría de todas por el retraso, así que os la ofrecemos ahora. Asi podréis leerla con cierta perspectiva.

MangaZone: Vemos que habéis estrenado el nuevo formato Gran Volumen. Y por lo que estamos viendo está teniendo mucho más éxito.

Norma: Hombre, no es que se venda mejor, pero en proporción las ventas son más elevadas. Gracias al precio que tienen los Gran Volumen, el resultado es mucho más rentable para nosotros. De esta forma nos aseguramos un número de ejemplares, y podemos garantizarnos que acabaremos con la serie. En especial tenemos la serie de *RG Veda*, que es muy larga ya que cuenta con diez volúmenes y no sabemos si al final tendremos problemas para terminarla, pero hay muchas más probabilidades de que la terminemos publicándola en este formato que si lo hiciésemos en formato prestigio. Así que la colección funciona bien y estamos contentos de los resultados.

Hemos visto las nuevas publicaciones de Planeta y el nuevo formato que le han dado, y hay que reconocer que para lo que ofrecen es realmente muy caro. No sucede lo mismo con nuestras obras, que mantienen una calidad excelente y además con el mismo precio.

MZ: La aparición del Gran Volumen, ¿es también a causa de que las series largas tienen mucha dificultad de sacarse adelante?

N: Estamos en una situación en la que es obligatorio que las series que editamos sean cortas. Las series largas tienen el problema de que la gente se va cansando. Con la aparición del Gran Volumen, y con la prueba de *RG Veda*, comprobaremos si la gente aguanta más. De esta forma, los aficionados saben que sólo van a estar un año coleccionándola y que tienen más posibilidades de poderla terminar. Que no les va a suceder los mismo que con *Vídeo Girl Ai*, que han tenido que estar casi tres años para terminarla.

Otro problema al que nos enfrentamos cuando queremos traer una serie famosa, es a los principios del autor, ya que lo normal es que la gente conozca una obra cuando ésta ya es famosa en el extranjero, y claro, vea imágenes de la obra con el estilo afianzado del mangaka. Ésto hace que te plantees el traer la obra, porque aunque intentas decirle a la gente que el principio es un poco flojillo, pero que con el tiempo la cosa evoluciona, de nada sirve, y además ya hemos pasado por la experiencia de que las obras largas no tienen éxito. Ya lo vimos con *Kimagure Orange Road* y *City Hunter*, mantener estas obras con la mitad de ventas con las que comenzamos es imposible.

MZ: Ha sido una sorpresa el llegar al Salón y encontrarnos con *Evangelion*.

N: Bueno, la verdad es que llevamos detrás de esta serie mucho tiempo. Los trámites para hacernos con los derechos comenzaron hace un año y la cosa se ha retrasado. Pero claro, cuando quieres comprar los derechos de una serie de éxito, la cosa se vuelve un tanto complicada, ya que entran en juego el autor, la editorial y si para colmo ésta serie tiene adaptación en anime, también tienes que negociarlo con la casa de animación. En el caso de *Evangenlion*, ha intervenido **Gainax** y me parece que también ha entrado **Tokyo TV**, y aunque hubo acuerdo desde el principio, se tarda en hacer el contrato. Lo mismo nos está sucediendo con *Macross Seven Trash*, de la que también tenemos los derechos pero se está retrasando. Y volviendo a *Evangenlion*, hemos coincidido con **Manga Films** en el Salón para sacar la obra.

MZ: Parece ser que tenéis buenas relaciones con Kadokawa, ¿es por alguna razón en particular?

N: No, la verdad es que la única razón es que Kadokawa es una editorial que plantea pocos problemas. Sus autores no ponen pegas, y además con ella el primero que llega se lleva el título, por lo que es la más accesible.

MZ: Estamos recibiendo muy buena crítica de *La Espada del Inmortal*. Por lo que hemos visto, habéis echado el resto en esta obra, pues no se le puede poner pegas a nada de la edición.

N: Todo depende de la situación en la que te encuentras. Si coges al equipo de redacción inmerso en un Salón del Cómic o en Navidades es muy difícil cuidar un título. Pero en el caso de *La Espada del Inmortal*, llevábamos tiempo trabajando en él. Es un título difícil de publicar, pues es un manga que gustó mucho en la redacción y cuando ésto sucede es preludio de mala señal. Pero éste no ha sido el caso de *La Espada del Inmortal*, que ha tenido muy buena acogida entre los lectores. En cuanto a "pegas", no hemos tenido dificultades, salvo que el autor pidió que respetásemos las onomatopeyas originales, lo cual nos pareció bien ya que las onomatopeyas están integradas en el arte de la obra. Estamos muy contentos con los resultados que hemos obtenido.

MZ: ¿Qué tenéis planeado para el futuro próximo? ¿Pensáis quedaros con el formato Gran Volumen?

N: No, la verdad es que nos hemos encontrado con el problema de que no teníamos cubierto el año en Gran Volumen y no teníamos suficientes series cortas. Por lo que nos hemos movido tratando de encontrarlas, y planeamos sacar títulos como máximo de cuatro números, ya sea en formato normal o Prestigio.

MZ: Pues ya que estamos, coméntanos que títulos tenéis almacenados en la carpeta de próximos lanzamientos.

N: Tenemos planeado sacar para finales de año alguna cosilla de **Kia Asamiya**. Aunque no es una obra estrictamente comercial creemos que *Steam Detectives* tendrá el mismo éxito que sus demás obras. También hemos tranquilizado nuestra línea manga, ha terminado *V. G. Ai* y comenzamos *Len*, así que nos va realmente bien.

MZ: El hecho de que hayáis publicado la serie al completo de *Video Girl Ai* ha sido una labor para descubrirse.

N: No es ningún mérito. *Video Girl Ai* tuvo su caída como cualquier otra, pero aún así nos permitió poder mantenerla. Pero cuando sucede lo que pasó con *Kimagure Orange Road*, que no había por donde cogerla, no era el caso en que te faltan sólo cinco números para acabar, sino que era bastante larga y nos era completamente imposible mantenerla con unas ventas tan bajas. Pasarla a Gran Volumen deja a mitad la colección, por lo que no es una solución, y el formato prestigio de cien páginas tampoco, pues lo único que lograríamos es que nos compraran menos, así que optamos por retirarla. De esta forma cerramos muchas series, saneamos nuestra línea y empezamos con la edición del Gran Volumen cada mes y nuevas series cortas para el resto de los formatos.

MangaZone

HABLANDO JAPONÉS

¡Serás hijo de la grandísima geisha!

o los insultos en japonés a través del manga

Sí, amigos, a los japoneses, esos seres asiáticos tan comedidos, amables y educados, de vez en cuando se les hincha la vena de la frente y son capaces de acordarse de toda tu familia y de muchas partes de tu cuerpo con la misma soltura y presteza con la que puede hacerse usando cualquier otro idioma. De hecho, los recursos ofensivos e insúlticos del japonés superan con mucho los de idiomas como el inglés y se equiparan fácilmente con los amplios catálogos de exabruptos y términos peyorativos existentes en nuestra lengua madre. Y uno de los mejores sitios para buscar tacos es el manga, como el reflejo fiel que es de la rica diversidad cultural nipona.

Touch
©Mitsuru Adachi/Shueisha

⇨

Tatsuya se ha quedado solo en la habitación de estudio cuando ve el diario de Minami. En el momento de ponerse a leerlo una visión asalta su mente: la de Minami dirigiéndole unos finos apelativos. En concreto son los siguientes, por orden:

—**Baka**: el insulto japonés por excelencia, muy extendido en todo el país, se traduce literalmente por *tonto* o *idiota*. Generalmente tiene una significación bastante suave, pero esto depende de dos factores: el tono y contexto en el que se utilice y (muy importante) el área del país en la que se esté. De hecho, en Kanto (Tokyo y alrededores) *baka* es el termino cariñoso mientras que *aho*, que significa etimológicamente lo mismo, tiene connotaciones negativas. En Kansai (Osaka y sus alrededores) ocurre a la inversa: *aho* es cariñoso y *baka* resulta ofensivo.

—**Doji**: literalmente significa *torpeza*. El insulto sin embargo es un descalificativo personal bastante generalizado y ha perdido mucho de su significado para venir a ser prácticamente un sinónimo de *baka*.

—**Manuke**: se traduce literalmente por *estupidez*. Viene a ser el equivalente del español *ceporro* tanto por significado como por lo pintoresco del término.

Slam Dunk
©Takehiko Inoue/Shueisha

Una variante muy popular de *baka* se construye añadiendo *mono* detrás, formando *bakamono*, justamente el improperio que le dedica «Gorila» Akagi a su compañero de equipo Hanamichi Sakuragi, ambos de la escuela Shohoku. Su hubiésemos de traducir literalmente sería *cosa tonta*, a pesar de que sólo se utiliza para adjetivar a personas. Sería el equivalente de nuestro *pedazo de burro*.

⇦

⇨

Dragon Ball
©Bird Studio/Shueisha

Tras detener ya con cierta dificultad un Kame Hame Ha de un cada vez más preocupante Son Gokuh, Freezer cierra el puño y con un tembleque rabiosillo masculla: *saiyajin me...!!!* En este ejemplo vemos un recurso muy utilizado en japonés para despreciar a una persona: llamarla por lo que és en lugar de por su nombre añadiendo el sufijo *me* al final. El resultado de añadir dicho sufijo a *saiyajin* nos da algo como *maldito saiyano* e incluso *saiyano de mierda*. Es una forma bastante fuerte de tratar a alguien y no es muy recomendable a no ser que se use con amigos chicos y todos llevéis en el cuerpo unos litros de Kirin Beer. Si alguien (sobrio) os dice en Japón *supeinjin me...* lo más recomendable es ir haciendo las maletas... porque lo siguiente es un guantazo o un shuriken en la frente, quién sabe.

Mammoth
©Mitsuru Adachi/Shueisha

⇦

Este buen señor, que está siendo perseguido por Mammoth, un personaje bastante corpulento, huye por las calles de Nueva York y tras disparar a troche y moche a su perseguidor y no acertarle, nos regala los oídos con una frase tan común que parece ya hecha a pesar que se compone de varios tacos e insultos.

—*Chikusho, kono yaro* se compone de dos partes. La primera es *chikusho*, una expresión comúnmente utilizada, muy extendida como exclamación de disgusto y rabia que equivale a *maldición* o quizá *me cago en...* lo que sea. *Kono* significa *este* y *yaro* ya lo sabéis, así que deducid por vosotros mismos que tampoco os lo voy a dar todo mascadito, ¿no os parece, vagos?

Touch
©Mitsuru Adachi/Shogakukan

⇨

Volviendo con una historia conocida por todos y plagada de ejemplos de este tipo (los personajes de **Adachi** parecen muy modositos pero sueltan tacos que da gusto) como puede ser *Touch*, podemos ver como tras comer unos tallarines delicadamente condimentados con una generosa ración de pimienta, Tatsuya grita:

—*Minami! Temee!*

No se está refiriendo al acto de efectuar una micción sobre el cuerpo de una persona (la lluvia dorada está un poco lejos de las costumbres de la mayoría de colegiales nipones de la primera mitad de los ochenta), sino que usa *temee,* una versión contraída de *temae*, literalmente «frente a mi mano». Se trata de una forma de decir «tú» que en el pasado era respetuosa (al igual que *omae*, «el de enfrente») y que hoy en día viene a significar: «tú, maldito gusano», al igual que *omae*, que se usa en las mismas situaciones que *temae* y que significa lo mismo. Son ejemplos de palabras que han cambiado sus connotaciones con el tiempo. Y de qué manera...

Slam Dunk
©Takehiko Inoue/Shueisha

⇦

Y bueno, como nos gusta mucho el manga de **Takehiko Inoue**, volvemos a citarlo. Aquí, el base del Shohoku, el hábil Mitsui, cuestiona la habilidad baloncestística del prota Hanamichi Sakuragi dirigiendole un argumentado y pintoresco apelativo:

—*Oo Baka Yaroo!!*

Literalmente se traduce por *gran tonto cabrón*, aunque si lo dejamos en «grandísimo cabronazo» estaremos cerca de una aproximación aceptable. Como podéis ver, los insultos (que normalmente están escritos en katakana para enfatizar su sonido hiriente) están escritos en kanji para darle un aire incluso literario a las palabras de Mitsui. De esta forma, los interesados pueden estudiar a través de estas hermosas letritas chinas el origen y significado exacto de las palabras.

⇨

No podían faltar en un artículo como éste la pareja más salvaje, alocada y divertida que ha dado el tebeo japonés. Me estoy refiriendo a los inmortales Aki Shimada y Naomi Akagi, protagonistas de *Uda Uda Yatteru Hima wa Nee!* (No tengo tiempo porque estoy haciendo Uda Uda!). En el enfrentamiento entre Aki y Nagi Araba, asesino de Gin Amakusa, Aki destroza un cascote de cemento en el duro cuerpo de Nagi, ante lo que farfulla entre dientes: *kuso*. Este simple y aparentemente inofensivo vocablo es la voz que tiene el japonés para la expresión *mierda*. *Kuso* significa lo mismo y se usa en los mismos contextos que el aforismo castellano mencionado. Además admite como sufijo casi cualquier sustantivo, siendo las combinaciones más comunes *kusogaki* (niño mierda, mocoso), *kusobaba* (vieja mierda) o la inmortalizada *kuso oyaji* (papá de mierda) por el clásico manga *Dame Oyaji*.

Uda Uda Yatteru Hima wa ne!
©Hideyuki Yonehara/Akita Shoten

Lo cierto es que este tema es tan jugoso que vamos a tener que seguir el mes que viene. Por lo pronto ya podéis poner verdes a los que os rodean sin que se enteren un pijo de lo que les estáis gritando... os lo recomiendo enfervorecidamente, ¡da un gustazo que no veas!

Luis Alís Ferrer

La Biblioteca Robótica

Si Asimov-san levantara la cabeza...

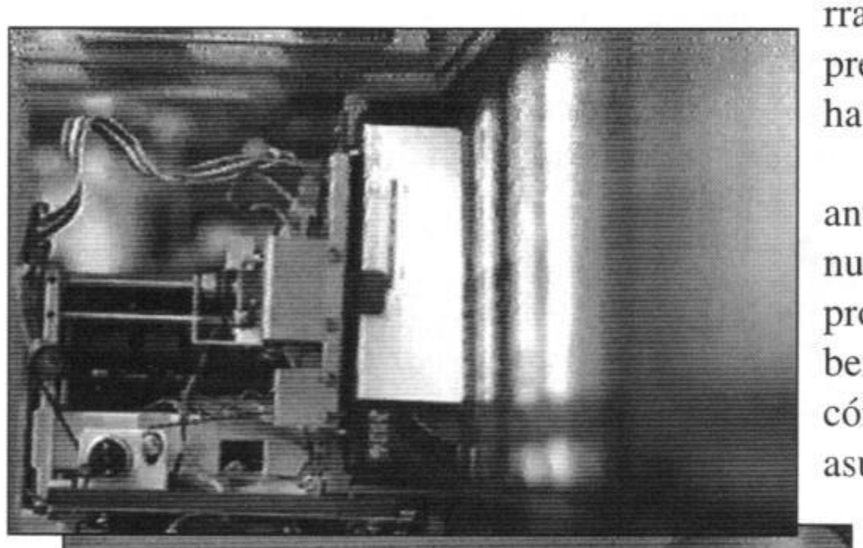
La ciencia avanza que es una barbaridad. Con el tiempo, el sistema de estudio ha evolucionado, y ahora se compaginan los libros con los sistemas audiovisuales. Es por ello que la mayoría de las bibliotecas del mundo comienzan a almacenar documentos en soportes ferromagnéticos. Pero lo más fascinante es ver el sistema desarrollado por la biblioteca de Kanazawa para solucionar los problemas de almacenamiento de estos documentos.

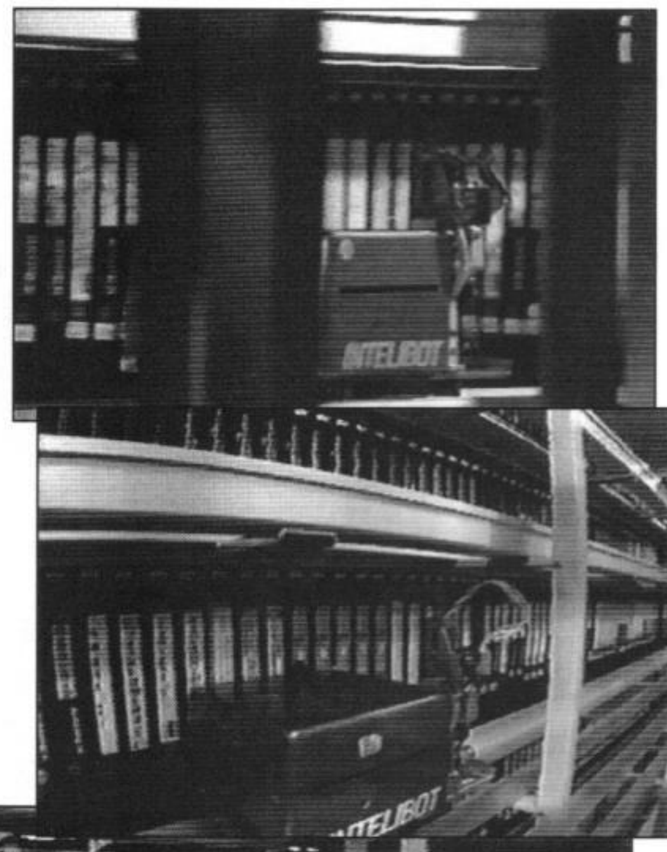
Este sistema ha sido desarrollado en conjunto por la multinacional SONY y el Instituto Técnico de Kanazawa. Pero para entenderlo mejor tenemos que atravesar la paredes de las salas y adentrarnos en los más profundos secretos de esta biblioteca. Aquí nos encontramos con un sistema de almacenamiento que parece sacado de las novelas de ciencia ficción. Se trata de unos pequeños robots que parecen cubos con ruedas, los cuales se desplazan por unos raíles montados sobre unas estanterías a varios niveles, a los que pueden acceder por medio de rampas. Estos aparatitos disponen de una tenaza, garra o pinza diseñada para agarrar la cinta que previamente se le ha solicitado.

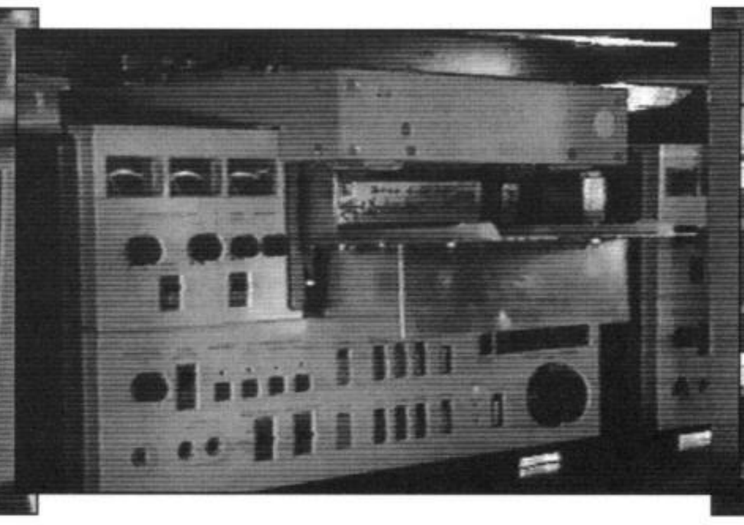
No obstante antes de seguir con nuestros pequeños protagonistas, debemos explicar cómo funciona el asunto. Veamos, el estudiante debe acudir a una de las doce salas diseñadas para este fin. Éstas se encuentran totalmente insonorizadas. En su interior nos encontramos con un pequeño cubículo en medio del cual hay un cómodo sillón (no creo necesario explicar su función), y enfrente de él hay una consola de control en la cual encontramos una serie de teclados y los controles normales de un magnetoscopio: play, rew, ffw... además del típico jog-shuttle.

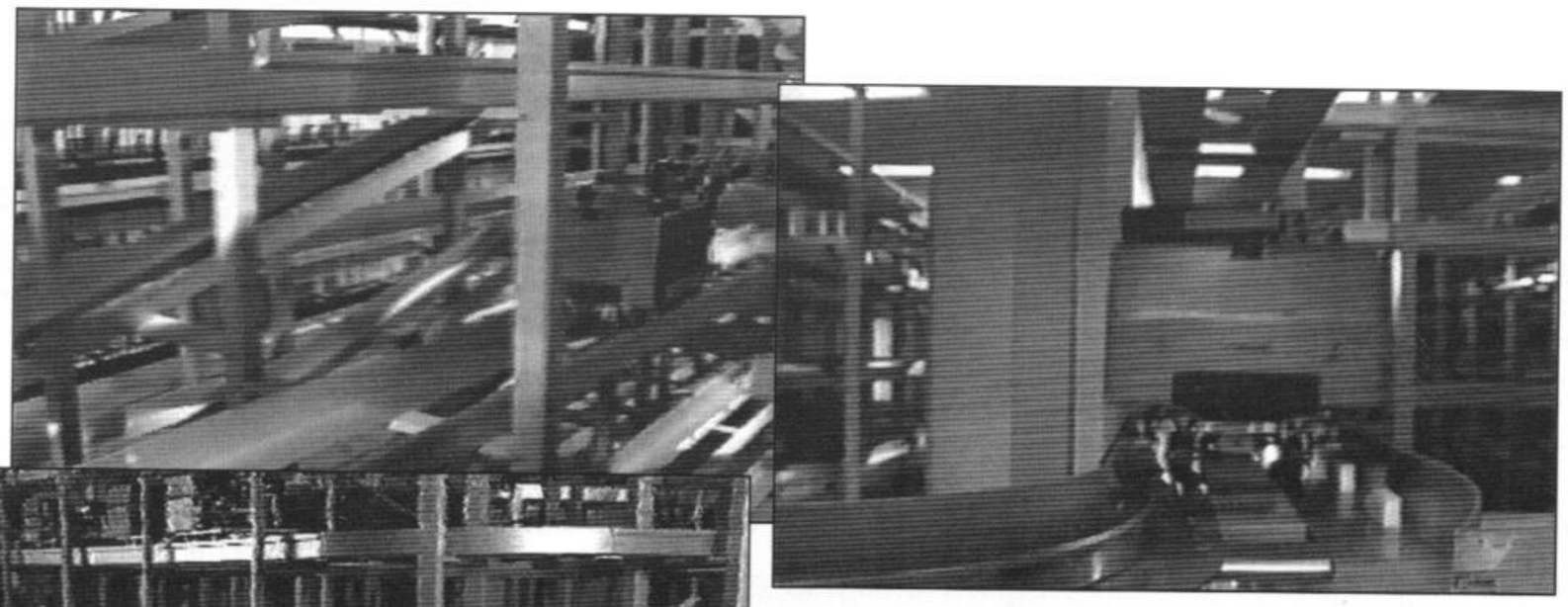
Una vez sentados en el sillón nos encontramos frente a una pantalla en la que vamos a visionar el documento deseado. Para hacerlo, lo primero que debemos pasar es la tarjeta de identificación que cada estudiante tiene. A continuación introducimos nuestro número personal y ya estamos dentro del sistema. Ahora sólo nos resta hacer la petición de la cinta en cuestión y uno de esos pequeños autómatas saldrá raudo y veloz para satisfacer nuestro deseo.

Una vez ha llegado al lugar donde se haya la cinta, extiende su pinza y









la extrae con mucho cuidado, la afianza en su parte posterior y se dirige como una exhalación en busca del magnetoscopio. Al llegar, introduce la cinta en el compartimento de carga del vídeo y ya podemos ver lo que nos interesaba para nuestro trabajo.

Lo mismo sucede con el formato microcassette o lo que popularmente llamamos cassette. Bueno, el sistema es parecido, pero en vez de tratarse de una sala insonorizada, sólo es un sillón con forma de burbuja en el cual se sienta el estu..., esto... mejor dicho se tumban, ya que estos sillones cuentan hasta con reposapiés. Al parecer los diseñadores han pensado que para el estudio lo mejor es la comodidad (buena idea, yo soy de los que piensan que lo que puedas hacer de pie hazlo sentado, y lo que se haga sentado mejor hacerlo acostado) (pues la próxima vez que quieras ir al wáter, en vez de sentarte en la taza te tumbas en la cama y verás qué risa —JJ).

Una vez cómodos el estudiante se pone unos cascos que acaban aislándolo de todo lo que hay a su alrededor. Estos sillones también tienen en uno de sus laterales una consola parecida a la de las salas de visionado; los controles son idénticos, por lo que si sabe manejar los de las salas de vídeo, no tendrá ningún problema. El procedimiento de solicitud de cinta es el mismo: se introduce la tarjeta, se le da el número y se realiza la petición de cinta y a esperar que el robot encuentre la cinta deseada. El robot recoge la cinta y la lleva en este caso a un magnetófono, el cual ha sido modificado para que incluya unos servomecanismos de autocarga.

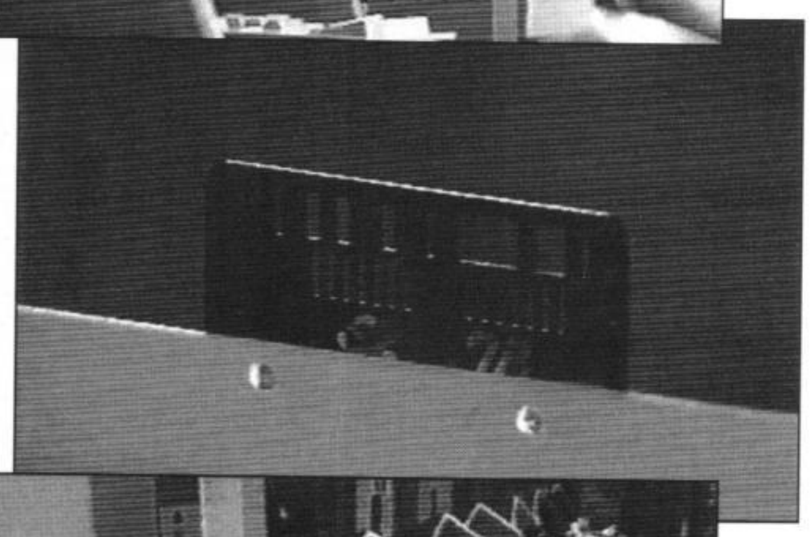
Este sistema ha demostrado su eficiencia al cien por cien. Se trata de veintitrés robots que circulan por los raíles a toda velocidad, y estos pequeños aparatitos son capaces de atender una media de dos mil peticiones al día, sin errores de ningún tipo y sin accidentes de tráfico. Para evitar las desgracias anteriormente descritas, los raíles cuentan con unos sensores que les dicen a los robots por dónde deben ir, la cantidad de circulación que hay en cada estantería, y el camino que deben seguir para llegar desde donde se encuentran hasta su destino. Y tras la dura jornada de trabajo todos los pequeñajos se dirigen a una zona determinada para pasar un autochequeo, desde la que comunican si tienen algún desperfecto (es que son japoneses y ya se sabe que son muy educados).

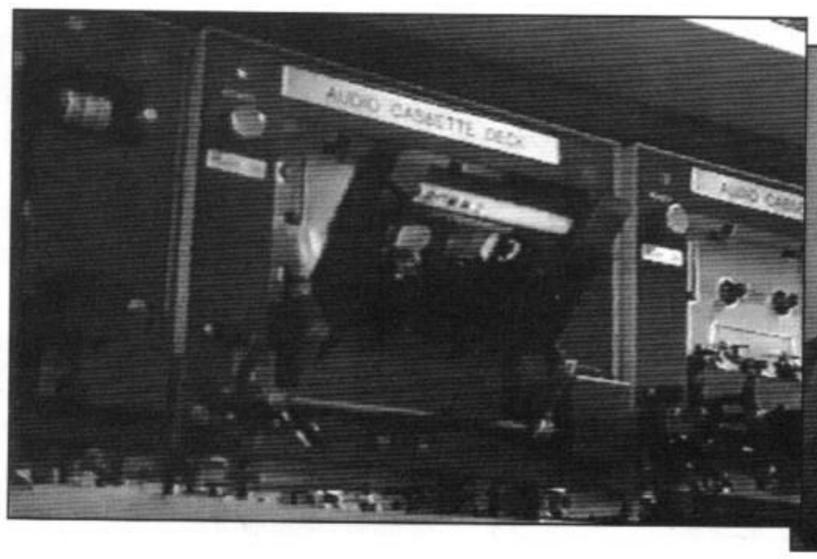
Este nuevo método de consulta no parece nada complicado, pero como en todos los lugares los hay torpones, y aunque los japoneses parecen tener una cierta afinidad con las máquinas y la tecnología, los estudiantes se pasan un día entero practicando hasta que rompen la mano. Tras ello, ya sólo les queda preparar sus trabajos y estudiar mucho para los exámenes.

Como podemos comprobar, poco a poco las máquinas se acercan al hombre aunque nunca podrán sustituir a un buen libro. Éste es un vivo ejemplo de cómo los nipones comienzan a reducir el trecho que separa al hombre de la máquina llevándonos a una convivencia más armónica.

Gonzalo-B. Tello

Para el que desee profundizar más en el tema, el tema de este artículo está bastante bien reflejado en un de los documentales de la serie *Beyond 2000*.





CORREO

En este número hemos hecho acopio de fuerzas y hemos incluido más cartas. Y gracias a que eran más cortitas no hemos tenido que extractarlas. En próximos números nos iremos poniendo al día con las cartas que nos han llegado este verano y que no hemos podido contestar debido al lapsus del nº especial de septiembre. No podemos contestar a todos, pero vamos a intentar hacerlo con los más posibles. Sin embargo, podéis seguir escribiéndonos todos los meses. Aunque vuestra carta no aparezca aquí, la leemos y NOS GUSTA. Ya sabéis, al Apdo. 13219, 46080 Valencia.

Querido Luis & Cia.
Está es la primera carta que escribo al MangaZone, a pesar de haberlo seguido desde el primer número de la primera etapa... Lo cierto es que, cuando está finalizó, me sentí REALMENTE TRISTE y ARREPENTIDA de no haberos contado cuanto me gustaba vuestro trabajo... Así pues, esta vez no quería perder la oportunidad de deciros lo mucho, o mejor dicho, muuchíisimo que me gusta el MangaZone (si no, ¿por qué pensáis que me gastaría 450 ptas. sin haber bebido Pepsi?). Bueno, ahora en serio, creo (y no soy la única) que es el dinero mejor invertido en un fanzine.
En fin, tengo que dejaros por el momento, porque estoy en época de exámenes finales (¡aargh!), pero os prometo escribiros de nuevo cuando acabe (si llego a acabar algún día...).
Besos y abrazos para todos (y muy especialmente para tí, Luis, que eres uno de mis favoritos del MangaZone).

Esther P.<<Nandiris>>
Madrid

Pues nada, nada, muchacha, muchísimas gracias por todo, cumplidos y felicitaciones, y espero que hayas aprobado todos los exámenes. Precisamente en este número no contesta Luis el correo, pero no te preocupes, que los besos para el se los darán Carlos o Gonzalo de tu parte (con lengua, si Luis se deja).

Dibujo original de Esther P. "Nandiris"

¡Hola MangaZone! Por fin estoy escribiéndoos (¡no me lo puedo creer!). En realidad es la segunda carta que escribo pero la primera no la envié. Sigue dentro de su sobre a la espera de que me decida a ir a comprar el sello, pero ahora su contenido a caducado ya ligeramente. Por eso reescribo la carta tras leer el correo del nº 4 (de descifrar la carta de Angel-X - por cierto, yo también participe en aquello del manga de Hobby Consolas del año pasado, pero no comment). Para empezar ha hablar del manga podría tocar los consabidos temas... anime/manga en España (qué más puede decirse), las OVAs de *Bastard!!*, (pienso comprar el sello para enviarles una carta también a los de Manga Films ¡y saltaré del balcón si no hacen algo!) o las series que no publican en España. Pues bien, empezare con algo de crítica para Norma; parecía que iba por delante de *Planeta de Agostini Cómic* en cuanto a calidad y/o portadas, pero desde que mi miopía aumentó en tres dioptrias a causa de los esfuerzos que debo hacer para descifrar las páginas de *RG Veda* y una nueva alergia que me detectado al papel... creo que ha ido perdiendo. Pero para Planeta también hay: ¡¿Qué es eso del cuentagotas *3x3 Ojos*?! ¡¿Qué pasó con las páginas de *Bastard!!* Nº 15?!
Me gustaría que me comentarais algo sobre libros de ilustraciones de *Record of lodoss Wars*, pues tengo el Newtype 100% Collection pero quiero algo que hable exclusivamente de *Lodoss* (¿qué me decís de *Fantasien* de Nobuteru Yuuki? ¿Creéis que seria muy difícil encontrarlo en el Salón del Manga III?). Por cierto, creo que en vuestro nº 2 comentasteis algo acerca de un update de *Bastard!!* ¡¿Para cuando!?, los seguidores de Dark lo pasamos bastante mal contentándonos con el manga en si (si, ya tengo el *Bastard!! Guardess Illustrations*). Otra incógnita aun es que próximos lanzamientos a nivel anime y manga se van a hacer: ¿Alguien ha pensado en el manga de Rurouni Kenshin? ¿Van a editar lo que queda de *3x3 Ojos* (tanto en anime como en manga) y el resto del anime de *Ranma ½*? Bueno, ya no se me ocurre nada más, aparte de decir que algunos otakus esperamos algo más de las editoriales que *Dragon Ball* o chicas monas y robots (ya se me entiende, ¡y que conste que sigo *DB*! —siempre que TV3 me lo permite— pero tengo un límite). Sayonara.
PD: Oye, Angel-X, si quieres un verdadero manga de suspense a lo *Seven*, espera a que empiece a publicar lo que tengo en mente (dentro de unos años, claro, cuando acabe el COU y la carrera de Bellas Artes, snif). Aunque esa no es mi historia principal (tengo otra que me parece mucho mejor y que tiene más de tres años de guión elaborándose ya a cuestas, ¿tanto hace?). Si queréis escribidme a: C/ Esteban Terrades nº 1-3 prla 1ª 08023 BARCELONA

Marta "Kyo" Bonfill Lucas
Barcelona

Dibujo original de Esther P. "Nandiris"

Pues no alegramos de que por fin te hayas decidido a comprar el sello y escribirnos, como verás a valido la pena (heh, heh). Libros de ilustraciones sobre *Record*... hay varios, pero el principal o principales son los volúmenes de *Record of Lodoss War OVA Perfect Album*, El *Fantasien* de **Nobuteru Yuuki** está muy bien, pero da un panorama más general sobre el autor, concentrándose menos en *Lodoss* y diversificando para tocar todos sus trabajos, y será muy posible que alguna tienda lo ponga a la venta en el Salón del Manga, dada la gran cantidad de merchandising que suele circular por allí. El update de *Bastard!!* depende del propio señor **Hagiwara** y cuando se decida a continuar o concluir o reiniciar o lo que finalmente haga con su famosa obra, e intentaremos teneros al corriente de ello, sea lo que sea. Por su parte, *3x3 Ojos* es una obra, como tantas otras, que depende de los niveles de ventas, igual que *Ranma ½*, y últimamente Manga Films tiene que dejar para mejor ocasión los lanzamientos que tengan asegurado el éxito de público, ya sea en ventas o en alquiler. Sayonara.

Hola, escribo para preguntaros unas cuantas cosas sobre las resinas. Vi el artículo en vuestra revista y me interesó la idea de hacer una, pero me encontré con varios problemas: 1º no sé dónde las venden, 2º no sé cuánto cuestan, 3º no sé dónde venden el material para pintarlas, barnizarlas, etc. Bueno, pues ya está, eso es todo lo que tenía que preguntaros, y ahora me gustaría deciros que yo no encuentro excesivo el precio de la revista si tenemos en cuenta que una fotocopia en color ya cuesta 120 pts. y no es el mismo proceso que utilizareis vosotros ni la misma calidad de papel, así que no os desaniméis, que mientras no os paséis subiendo el precio seguirá siendo un precio justo (a jugaaar —JJ). **Por último, os envío este dibujo. Espero que os guste y si tenéis algún rincón me gustaría verlo publicado.**

Ruth Pérez Romero
Mataró(Barcelona)

Normalmente las resinas de las que hablamos, basadas en manga y anime, sólo se encuentran en (algunas) tiendas especializadas de cómic, que importan unas pocas para los aficionados con inquietudes como la tuya, pero suelen ser de precios bastantes elevados por aquello de la importación, el cambio del yen y tal, oscilando entre las cinco ó seis mil pesetas de baratitas y las diez ó doce mil de las caras. Las hay de precios mayores pero normalmente ninguna tienda las trae porque son muy difíciles de vender. Pinturas y barniz, así como consejos de cómo utilizarlos (aparte de los de nuestro artículos), podrás encontrarlos en tiendas especializadas en modelis-mo, o en todo caso en tiendas de rol o de Games Workshop, que también venden material para pintar figuras de *Warhammer* o similares. Luego, con tiempo, ya vendrá el aerógrafo.

Dibujo original de Ruth Pérez Romero

¡Hola colegas!
Os escribo esta carta : 1º, y como no, para felicitaros por vuestra incursión en esta 2º etapa de <<vuestra-nuestra>> revista (¡bravo, yajouu! ¡Ah, como desahoga!) y 2º porque quiero recibir cierta información (si no es mucha molestia, espeeerooo).
Como es la primera vez que os escribo me presentaré; podéis llamarme Marumi o Hotaru, como prefiráis.
Podría ponerme a comentar cada sección, pero me valdría con una palabra para designar la revista: <<excelente>> (os quedaron muy potitas las páginas a color). Sobre todo me gusta la sección habla japonesa, o Japón en general (soy una fanática de lo que tenga que ver con Japón). Y por último, llega la mejor parte de la carta: ¡¡las preguntas!! (100% Hotaru questions). Son unas poquitas, así que no os quejéis.
Me han soplado algunos <<compis>> que se congeló la publicación de *Elementators*. ¿Como acaba? ¿Publicará Norma *Chirality*? ¿Creéis que *Fushigi Yuugi* se publicará en España? ¿Sabéis si, por algún providencial milagro, alguna cadena tiene los derechos para emitir: *Evangelion*, *DNA²*, *Elementalors*, *Escaflowne*, *El Hazard* y *Tenchi Muyo*? ¿Emitirá <<nitenteras 3>> *Sailor Moon Super S*? ¿Como puedo conseguir los nº 1 y 2 de esta 2ª época de la revista?
Además, me gustaría saber donde puedo encontrar CDs de *Sailor Moon* y *Langrisser* de Urushihara **(los ISBN y códigos de referencias, porfaaa). Bueno, por ahora ya es bastante (creo). Como sé que sois tíos y tías <<legales>> (supongo, no me desilusionaréis, ¿verdad?) os mando un dibujo para que lo publiquéis (¿eh, majetes?), tan solo un poco arrugado.**
Vale, vale, ya me despido. ¡Seguid así!

Hotaru Kaito
Santiago de Compostela (La Coruña)

Las últimas noticias que tenemos dicen que *Elementalors* no ha acabado de publicarse aún, así que no sabemos como termina. En cuanto a *Chirality*, Norma ha anunciado su lanzamiento para el 25 de octubre, de modo que puede que lo encuentres en el Salón del Manga, si es que asistes. Los derechos de los animes que comentas, son difíciles de obtener, y los perfiles de esas obras, algunas de ellas OVAs, no se ajustan a lo que las cadenas de TV entienden por series emitibles. Quizá pueda verse alguna de ellas en el Canal 33 (2ª autonómica catalana) o en Canal+, cadena que normalmente trabajan con Manga Films y anime de mayor actualidad, pero el resto tendrá que esperar mucho, en el mejor de los casos. No es probable que *Sailor Moon Super S* sea emitida, ya que se han repuesto ya las primeras entregas y no se ha continuado, lo que sugiere que no se compró el paquete completo, pero visto como tu misma llamas a la susodicha cadena, ¿quién sabe? De todos modos, improbable. En cuanto a los números 1 y 2 de esta etapa, los puedes

Dibujo original de Hotaru Kaito

conseguir enviándonos el boletín de suscripción e indicanos que deseas recibir esos números atrasados, ¿ves que facil? (no hace falta suscribirse). CDs de anime en general los puedes encontrar en cualquier tienda especializada que los importe o los pueda pedir al extranjero, o a través de tiendas como Nikaku Animart en USA o Tonkam en Francia (también tiene tienda en Batcelona) Nikaku tiene un catálogo especialmente amplio en lo que se refiere a libros de ilustraciones. Lo podras encontrar en http:\\www.nikaku.com.

¡Hola a todos !
Soy un otaky de veintiún años que gasta casi todo su presupuesto en esto del manga (con razón está cabreada su novia... con tanto manga la tiene tan abandonada que en el último mes, el muy hurón sólo la invitó a una bolsa de pipas -PH). Bueno, mejor que vaya a lo que me interesa y me deje de rodeos. Antes de nada quisiera que me publicaseis el siguiente mensaje si es que no es molestia.
Compro la serie de TV, OVAs y demás material videográfico de *Johnny y sus Amigos* (*Kimagure Orange Road* para los no entendidos... ¡sacrílegos!), los tankoubons de *Seame Street* (edición completa o en su defecto los tomos 1 y 3), la revista *Super Jump* nº 10 del 96 y los Art-Book de Angel Graffiti (que contiene los diseños de los personajes del juego para Playstation del mismo nombre realizados por Izumi Matsumoto y Kenji Terada) **y el de *Misty-Orb* de** Akemi Takada**, las novelas originales de *KOR* y si no es mucho pedir una copia de la última película de *KOR* (aparecida hace poco). ...Pago muy bien... Interesados escribir a:**
Santiago González Martínez
Plaza Antonio Alzaga nº2, 4ºA
48980 Santurce (Vizcaya)
¡Ah!, se me olvidaba, también compro las series de *Bateadores*, *Vacaciones de Verano* y *Alegre Juventud* (¡aprovechad la ocasión de exprimirle, ahora que tiene dinero el muy **—PH).**
Ahora pasemos a otros asuntos. El primero es el felicitaros por este espléndido renacimiento, sobre todo tras observar que la calidad de la revista ha mejorado y que JJ sigue vivo dentro de ella. Además no estoy de acuerdo con las criticas de la gente sobre la subida de precio, al fin y al cabo sólo son cinco duros, que bien valen las mejoras hechas.
Sólo tengo una queja sobre esta nueva etapa, y es la excesiva cantidad sobre noticias de anime que hay en vuestras páginas; a ver si me entendéis, no es que esté mal, pero nos pone los dientes muy largos. También quisiera animaros a que reanudéis el Club KOR (¡yo me apunto a que reanudéis la sección de manga erótico y de los dohjinshis eróticos y me pido ser redactor junto a The JavHunter! —PH).
Supongo que también debería criticar algo de la situación del manga en España, pero se ha hablado tanto de todos los temas que ya no queda nada que criticar, salvo que el tamagotchi que mi sobrina (tiene seis años) me dejó para que le cuidara se me ha muerto, y no sé cómo decírselo; en fin, supongo que «Dipi» (¡que conste que así lo llamó mi sobrina!) estará en el paraíso de los tamagotchis junto al «Truñi» de la peña de la redacción de la Neko. Bueno, y para terminar quisiera saber si Cartoonia ha vuelto a pasar a mejor vida, o es sólo un descanso temporal.
Por último quisiera saber qué dos colecciones de vídeo me recomendáis para comprar en francés: *Golden Boy, Gun Smith Cats, Iria Zeiram, La Leyenda de Lemnear, Maps, Please Save My Earth, Saint Seiya* o *Salamander*.
Por cierto, me he comprado el fanzine GUNKAN que reseñabais en el nº 18 de la anterior etapa, y desde aquí quisiera elogiar la labor de esta persona por tan magnífico trabajo.
Me despido hasta la próxima, o hasta que os vea en el Salón del Manga, que por cierto, podríais indicarme dónde está la Farga, esta de Hospitalet de Llobregat, en donde se va a celebrar; a ser posible con referencias que pueda seguir sobre el plano de la ciudad.

Santiago Gonzaléz Martinéz
Santurce (Vizcaya)

Pues gracias por todo, y nos condolemos contigo con la perdida de "Dipi". Nuestro "Punch" todavía no ha petao, pero las noches de juerga y sexo sin medida le están dejando unas ojeras sanguinolentas que ni Supermimosín

4. En cuanto a lo de los animes, todo depende de los gustos (hay bastante donde elegir). Yo me decantaría por Iria y Golden Boy. Para el Salón, llama a Ficomic, y ellos te los indicarán. La direccion es:

Palau 4, baixos
08002 Barcelona
Tel.: 93-3012369
Fax.: 93-3015226

Y en cuanto a Eduard, pues si no otra cosa, al menos agradecerte el habernos escrito, que siempre viene bien y se agradece. Un abrazo.

JJ

¡Amigos del MangaZone! Ante todo os pido disculpas por la carta, ya que es un poco larga; pero ya se sabe, es la primera vez que escribo en un correo y me veo obligado a preguntar muchas cosas. Tengo 14 años y creo que soy buen aficionado al tema, supongo que como muchos otros. Para empezar felicitaros por la segunda época de la revista, está mucho mejor que la primera: habréis aumentado un poco el precio pero la diferencia de calidad se nota mucho, las portadas han mejorado mucho y habéis puesto gran cantidad de páginas a color.
No sé si es verdad pero he escuchado rumores de que *Hokuto no Ken* va a finalizar en su volumen 15 (edición española). Espero que sólo sea un rumor ya que es una de mis series preferidas y sería una injusticia que la cerraran en el volumen 15, cuando el manga original tiene 27 volúmenes editados. Me gustaría que un día de éstos en vuestra revista hicierais un dossier de las series de robots gigantes que existen, robots tipo *Mazinger Z*. También estaría bien hacer un dossier de todas las partes de *Gundam*. Digo eso porque he leído muchos dossiers y artículos de *Gundam* pero aún no me aclaro con todas las partes que existen.
Después me gustaría criticar a toda esa gente que desprecia a todos a los que les gusta *Dragon Ball*, creo que porque a ellos no les guste no tienen ningún derecho a despreciarlos como lo hacen. Yo reconozco que me gusta la serie y me sigo informando de ella, si al final *Dragon Ball* es una serie de manga como muchas otras. Apuesto que a toda esa gente en algún momento les había gustado, y si no que me expliquen cómo les comenzó a gustar el manga. Como conclusión de ésto, creo que es una verdadera tontería esta polémica que ha surgido entre los aficionados. Tenemos que recordar que somos pocos a los que nos gusta con pasión el manga y si encima tenemos que discutir...
Y para finalizar también tengo que hacer una crítica a todos aquellos y principalmente a los diarios y servicios de informativos que si no tiene ni idea de qué es el manga, ¡que se callen! Por culpa de toda esa "gentuza", el manga está mal visto. He llegado ha oír que ser aficionado al manga es una vergüenza; y sinceramente ni los escucho y paso, pero... no me siento avergonzado por esta afición, sino orgulloso. ¡Faltaría más!

Eduard Terrades
Granollers (Barcelona)

Apdo. de correos
12319
E-mail: Berserker
@mx2.redestb.es

TALLER DE ANIMACION

"¿Uno en la UVI, el otro hecho un puzzle, el amo desaparecido? Minucias. Acabaremos la *Patrulla-J* a tiempo. Siempre han habido accidentes durante los rodajes. ¿Las Megaqué? Mira, chaval, tu estás mu verde en esto de las entrevistas, ¿verdad? A ver, el siguiente..."

Igor Mortis, sobre el rodaje de los nuevos Relatos Salvajes del Taller de Animación

***

Teniendo en cuenta que ni yo ni Carlos hemos quedado a gusto con la ejecución de las Hojas de Estilo sobre personajes de juegos de lucha, y que las últimas entradas en el género se están liberando de los cánones de dibujo occidentales que parecían obligatorios en los inicios, es probable que uno de estos días hagamos una Hoja suplementaria en comandita. Todo se verá.

De momento, entramos en uno de los temas que más me interesaba cubrir: las expresiones. En esta ocasión va de llorar (y puede que en la siguiente conserve un pequeño apartado para redondear un par de datos sobre el tema). La Hoja del MangaZone que viene probablemente se centrará en esas sonrisas beatíficas y de mucho colirio, es decir, con los ojos llenos de brillos y reflejos. Hacen que los personajes parezcan en estado de gracia, pero tienen sus riesgos (aaah, se siente...).

El Cajón Desastre va de ciberpunk cruzado con el tópico japonés más cercano a nosotros. Una recomendación de lectura: *Idoru*. En el Oeste, nueva revisión de la programación USA y algunos sueltos. Mientras tanto, un drama se cocina en los platós cinematográficos de MangaZone Corp.: ¡ellas han vuelto, y a su lado Cthulu es un lila!

Ahora más en serio: estoy considerando el volver a abrir la sección a las colaboraciones de los lectores, sobre todo dado el aumento de nivel que observo a través de los correos. Puede que sea una pérdida de tiempo intentarlo, pero... En fin: necesito sugerencias sobre cómo llevar el tema. Nos vemos.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

SONRISAS Y LAGRIMAS (Parte I):

Ay qué pena me da, que se me ha muerto el canario

O lo prometido es deuda y nos metemos de lleno en el estudio de expresiones. Vivimos en un valle de lágrimas, pero no todas tienen la misma validez. La construcción de una buena secuencia de lloriqueo depende tanto de la cuidadosa ejecución del dibujo como de la sucesión de acontecimientos que la preceden. Aunque aquí nos centramos en el llanto como producto del dolor, lo mismo es aplicable al llorar de alegría: la historia ha de dar pie a ello, con solidez; el gesto ha de ser real, sincero; ha de haber una riqueza de emociones envolviéndolo...
Hemos de creérnoslo. Hemos de sentirlo.

LLORAR CLASICO Y NATURAL

Empecemos por el gesto. La manera más fácil de saber qué hacer con las facciones de un personaje antes, durante y después de las lágrimas es agarrar un espejo y cerrar las llaves del cuarto so pena de que tus familiares empiecen a preguntarte si es que se han muerto las **Spice Girls** o qué. Parámetros básicos: se frunce el ceño, pero el entrecejo asciende (esquema básico de la expresión triste), así que hay que efectuar trazos de tensión en la zona; los ojos están entrecerrados o cerrados, pero con los párpados produciendo tensión (aplíquese lo anterior); la boca, y esto es lo más interesante, está curvada hacia arriba, sus extremos hacia abajo, y la línea que señala la presencia del mentón también (esto último es fundamental). Si la boca se mantiene cerrada, queda muy efectista el entreabrirla un poco por los extremos. Por lo demás, ya es una cuestión de grado. Los ejemplos siguientes provienen de dos maestros de la expresión: **Masakazu Katsura** (*VideoGirl AI*) y **Yukito Kishiro** (*Battle Angel Alita*). Aunque los ponga como ejemplo de construcción de llantos "clásicos", ambos cubren toda la gama posible en sus obras, auténticos cursillos de dibujo de emociones.

LLORAR SAMURAI

Es el más elegante, pero también el más problemático porque resulta muy difícil de admitir. Consiste en poner cara de poker (o de sufrir en silencio el problema aquel…) y que se te escape una lagrimilla tonta por la mejilla. Y es que sufres, sufres como un cerdo aguantando a la **Leticia Sabater** mientras esperas a que empiece *Gárgolas*, pero aguantas, aguantas porque estás forjado de otro hierro (o porque has hecho una promesa a la Virgen de la Agonía, tú verás).

Como es un llorar del todo tópico, se comprende en el marco en que aparece habitualmente: historias de aprendizaje samurai, de guerreros del horroróscopo, cosas así. El problema es que son llantos demasiado cerebrales, un punto masoquistas. Resulta difícil identificarse con el sujeto de las desgracias: si lo aguanta también, no debe dolerle tanto.

Estaba a punto de hacer la excepción con *Crying Freeman*, pues sus lágrimas son una vía de escape psicológico a la prisión mental que supone su adiestramiento y acatamiento de las órdenes de los 108 dragones. Pero es que el resultado sigue siendo el mismo: distanciamiento entre el espectador y el protagonista. Hay que decir que este estilo de escena de lágrimas y los problemas que acosan a los demás constituyen una verdadera plaga en el Manga y el Anime japoneses de cara a su público occidental (aunque es más adecuado para los esquemas culturales y emotivos del público autóctono, por lo visto).

LLORAR SIN DARSE CUENTA

Elegante y poético, pero hay que saber hacerlo muy bien. El único consejo posible es fijarse en **Katsura** y su *VideoGirl Ai*, fijarse muchísimo. Un punto clave es el monólogo de fondo en el cómic, que da apoyo constante a la identificación lector/personaje. Si no fuera por ello, esa clase de escenas perderían la mitad de su fuerza. La construcción de una progresión de emociones que justifiquen esas lágrimas es aquí más vital que nunca.

A recordar las variantes "estoy tan enfadado que ni me doy cuenta", "estoy tan asombrado que se me olvida que estoy llorando", etc.

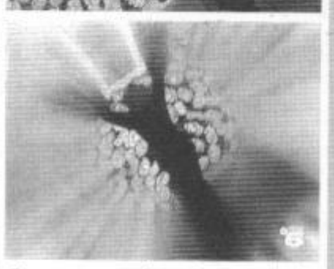
LLORAR A PUNTA PALA

Hay historias donde le dan tan a menudo a los lacrimales, hasta para los golpes de efecto humorísticos, que la cosa empieza a perder su significado y se difumina por toda la obra. Es un poco el caso de los Shojo Manga de cuño antiguo, tipo *Candy, Candy*. Curiosamente, además, casi nunca se llega en ellas al llanto violento, aunque es lógico porque todo va envuelto de un toque de sumisión pelín enfermizo y de aceptación de las desgracias como culpa del protagonista (y que conste que estas historias son adorables, pero las cosas como son).

VideoGirl Ai, sin embargo, representa la voluntad de llevar el melodrama a lo largo de todo el registro disponible, desde lo más violento y doloroso hasta lo más plácido e incluso complaciente. No puedo dejar de insistir en lo valioso de esta obra como referencia visual (aunque sí hay que advertir contra el exceso de sus excesos, que tampoco es eso).

¿LLORAR MANGOIDE?

La cosa no acabará aquí, pero de momento es suficiente. Una recomendación final: no merece la pena ceñirse a los tópicos del Manga o el Anime en la confección de escenas de lágrimas si vuestra historia lo que pide es dramón a la occidentala. Es decir: escoged lo que sea válido para la historia y para vuestro público. Deberes para casa: *El paciente inglés*, *Nikita*, *SeaQuest 2032* (que sí, hombre) y otras con buenas escenas de llorar. La imagen real es a veces la mejor referencia

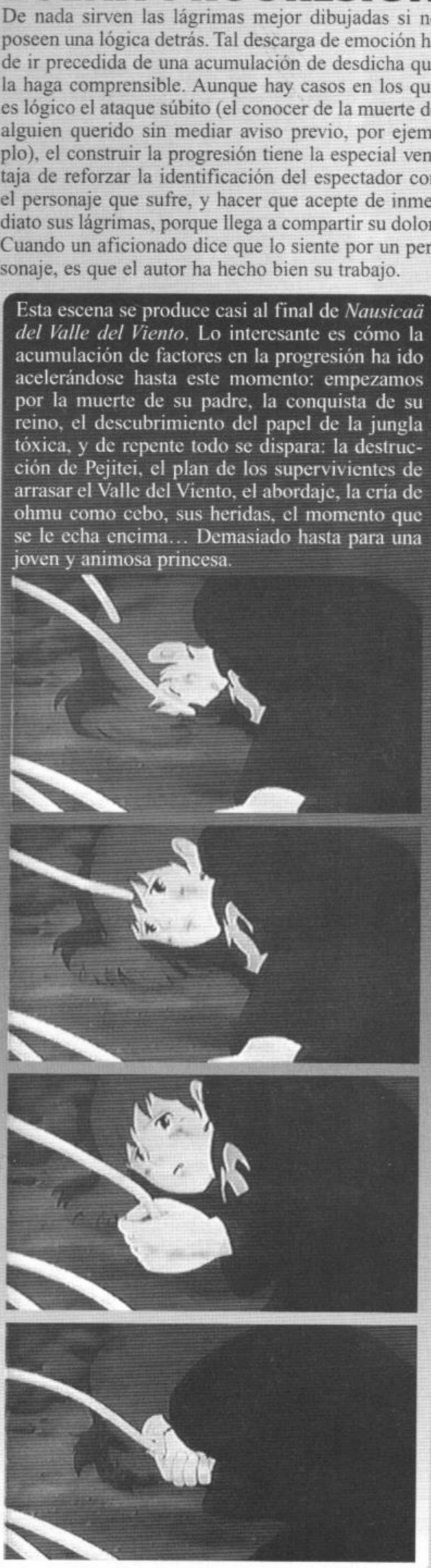


Raqueta de Oro, vieja conocida y admirada. Quizás la variante más extrema del tema de esta Hoja: el llanto histérico. El impacto sobre el espectador no es tanto de pena como de horror, a causa de la tremenda tensión de la secuencia.

LA IMPORTANCIA DE UNA BUENA PROGRESION

De nada sirven las lágrimas mejor dibujadas si no poseen una lógica detrás. Tal descarga de emoción ha de ir precedida de una acumulación de desdicha que la haga comprensible. Aunque hay casos en los que es lógico el ataque súbito (el conocer de la muerte de alguien querido sin mediar aviso previo, por ejemplo), el construir la progresión tiene la especial ventaja de reforzar la identificación del espectador con el personaje que sufre, y hacer que acepte de inmediato sus lágrimas, porque llega a compartir su dolor. Cuando un aficionado dice que lo siente por un personaje, es que el autor ha hecho bien su trabajo.

Esta escena se produce casi al final de *Nausicaä del Valle del Viento*. Lo interesante es cómo la acumulación de factores en la progresión ha ido acelerándose hasta este momento: empezamos por la muerte de su padre, la conquista de su reino, el descubrimiento del papel de la jungla tóxica, y de repente todo se dispara: la destrucción de Pejitei, el plan de los supervivientes de arrasar el Valle del Viento, el abordaje, la cría de ohmu como cebo, sus heridas, el momento que se le echa encima… Demasiado hasta para una joven y animosa princesa.



En *El misterio de la piedra azul* teníamos nuestras buenas raciones de secreciones oculares, pero sin duda ésta fue una de las más espectaculares: Electra, enamorada de Nemo, viviendo sólo para la lucha y dispuesta a aceptar sus peores pecados mientras se mantenga fiel a su misión, no puede tolerar que éste ceda en ella por salvarles. Hasta que Nemo explica que lo hace porque la ama y no quiere enterrarla en el mundo de odio que él se construyó. Sintiéndose vacía y un obstáculo para él, Electra intenta quitarse de enmedio. Nada que un buen bofetón no pueda solucionar. La conclusión de la secuencia es su llanto terrible y más que creible. Media serie de detalles incómodos bien dosificados, y medio capítulo de biografía justifican la eclosión de este momento crucial de la historia.

Una empresa romántica, la historia corta de la antología *La tragedia de P*, de **Rumiko Takahashi**, es un ejemplo de manual sobre cómo construir una progresión eficaz. Al fin y al cabo, todo el recorrido de la historia es una construcción de ilusión rota, decepciones y amarguras, más una buena ración de miserias cotidianas. Takahashi nos mete en la cabeza de Yukari y cuando asoman sus lágrimas las comprendemos perfectamente. Atentos a ese llorar sereno en los ojos y perfecto en el resto de las facciones.Es una muestra del sufrimiento hecho hábito.

Lisa abandona toda pretensión de fortaleza y admite su desesperación. A pesar de la tremenda velocidad narrativa, *Macross* (el film) aun demuestra buenas progresiones, algo fundamental, su esencia una historia de amor.

Los Copyrights de las imágenes presentes pertenecen a sus respectivos autores.

En el caso de la industria animada americana, la validez de sus escenas lacrimógenas es cuestión de si se trata de un producto para la televisión o para el cine. Desde luego, en televisión, un cero absoluto, por tres razones: primero, que la corriente más popular en la animación televisiva consiste en la comedia enloquecida con grafismo "moderno". La media sería una macedonia de *Ren & Stimpy*, *Rugrats*, *The Simpsons* y *Dexter's Laboratory* (si queréis haceros una idea más nítida, es cuestión de lograr ver unas cuantas horas de programación de **The Cartoon Network**).

Segundo: que ya sea en este estilo general o en el resurgir de la narrativa de aventuras con *Batman*, *Gargoyles* y otros, el problema básico consiste en el uso de tempos increiblemente rápidos. Esto, que en principio es buena señal (concisión, centrarse en la historia que se está contando, agilidad), se vuelve en contra de las escenas dramáticas que necesitan de un poco de pausa adicional.

Y tercero: lo que acaba de fastidiar la cosa es que el grafismo televisivo USA en las series dramáticas permite muy poca matización: el llorar suele limitarse a que el protagonista cierre los ojos, eleve el entrecejo, tuerza los extremos de los labios hacia abajo, suelte la lagrimilla y cambio de plano en menos de tres segundos. Así no hay manera de nos metamos en el dolor del personaje. No hay más que ver cómo, por simple que sea el diseño de un personaje japonés, en los momentos dramáticos se enriquece su dibujo mediante, cuanto menos, el uso de capas de sombra adicionales.

La otra cara de la moneda es el cine, y cuando hablamos de cine, como de costumbre, hablamos de la **Disney** (y, como mucho, de algún escapado como **Don Bluth** cuando alguien le controla). El último ejemplo magistral que nos han dado es, para mí, la escena de *El jorobado de Notre–Dame* en que Cuasimodo cree muerta a Esmeralda. No puedo mostrar en imágenes lo bien resuelta que está la escena: los primeros momentos de entusiasmo cuando corre a contarle la revuelta del pueblo contra Frollo; cómo se evapora su alegría al ver que ella no reacciona; sus nervios al intentar reanimarla con un poco de agua; cómo crece su angustia al sostener su mano inanimada… Y, finalmente, cuando la abraza roto en llanto: el llorar es convulsivo, traducido en dibujo en un subir y bajar de sus hombros coincidiendo con cada sollozo, él de espaldas a la "cámara" mientras ocurre. No había visto a la Disney emplear este recurso antes.

También, por ejemplo, sería destacable la escena de *La bella y la bestia* en que, tras haber expulsado a Belle del cuarto donde se conserva la rosa de su maldición, Bestia se da cuenta de lo que acaba de hacer y de qué lejos le deja esto de recuperar su humanidad. No es que sea una escena realmente de llorar (al menos no se ve con seguridad), pero sigue siendo brillante porque podemos captar con total claridad la sucesión de emociones (rabia y ferocidad, comprensión y total abatimiento). Nunca hay que descontar, por cierto, la gran baza que supone la música en la efectividad de estos momentos, auntentica locomotora emocional de los films de la Disney, que puntuan cada uno de estos momentos tras prepararnos concienzudamente para ellos.

Hay otros ejemplos donde la sutileza es reina: en *Los rescatadores*, la primera vez que vemos a la huérfana Penny es en su cuarto, ella de espaldas a nosotros sobre la cama, los hombros caidos. Cuando conseguimos verle la cara descubrimos una lágrima cayendo, pero su rostro no tiene la tensión que cabría esperar. La última familia que pasó buscando una niña que adoptar la rechazó, pero se deduciría que, aunque le es terriblemente doloroso, también le es algo habitual. Esta es una escena fruto de muchos esbozos y discusiones por parte del personal de la casa hasta llegar a su forma final.

Sin embargo, no es que la Disney sea infalible. Por citar un caso: al final de *La bella y la bestia*, cuando Bestia se despide de Belle (la expresividad del rostro de Bestia, en esa secuencia, es absolutamente brillante) y muere, el dibujo de los rasgos de Belle es inexplicablemente poco eficaz, puro "dolor estándar de televisión americana". Hacía falta cuanto menos una pincelada, por breve que fuera, de angustia: más contracción en el ceño, en la boca, cualquier cosa… Extraño, cuando la propia Belle es vehículo de muchos hallazgos de expresión a lo largo del metraje.

Todas las imágenes de este recuadro son © The Walt Disney Company.

TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE

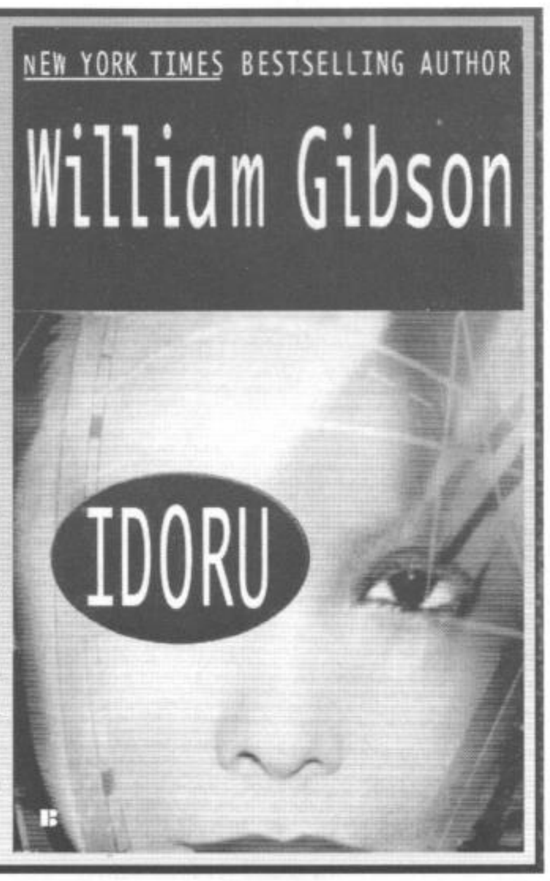
¿Ciberespacio gibsoniano? ¿Idol Singers? ¿Otakus? ¿Chicas virtuales? ¿Nanotecnología? ¿Tutti frutti japonoide?

Todo eso y mucho más lo encontrarás en la última novela publicada por el padre oficializado y renegón del **Ciberpunk**, **William Gibson**.

Idoru, publicada ya hace cierto tiempo, empieza con la curiosa noticia de que Rez, el solista del grupo de post-Idol Singers establecidos Lo/Rez, ha decidido casarse con una entidad femenina creada por ordenador. Alarmadas, un club de fans americanas envían a Chia a Japón a que averigüe si la cosa va en serio. Pero por los mismos motivos los promotores de Rez han contratado a Laney, un instintivo buscador de acontecimientos cruciales en las vidas de las personas detectados por los rastros que dejan en el ciberespacio. Un pequeño embrollo en el viaje de Chia se convierte en la proverbial bola de nieve, y el choque final tiene el retintín socarrón de un chiste cuando los otakus marginales de la red, la mafia rusa, la nanotecnología, la inteligencia artificial y cientos de jovencitas guardando vela y llorando a moco tendido delante de un Love Hotel colisionan en un final feliz típicamente gibsoniano.

Una mirada al Japón y a Occidente con cierta mala uva, con el habitual lirismo lacónico del autor, y retomando el, digamos, preludio cronológico al universo del Ensanche (*Neuromante* y demás) que *Luz Virtual* supuso. Muchos se alegrarán de reconocer a algunos de los protagonistas de *VL* en *Idoru*, sobre todo al pasmao de Yamazaki.

Aunque el ritmo de Gibson está adquiriendo ciertos modos mecánicos, sigue siendo el mejor de su categoría. Como recomendación final, todos los demás libros publicados hasta la fecha del autor. No es sólo que su estilo sea un ciberpunk sin complicaciones superfluas (en los términos propios del estilo), sino que además proporciona una cierta placidez francamente escasa en las variantes animadas y en cómic del género.



TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

Nueva tanda de noticias, estadounidenses en su mayoría. Lo más importante: qué se cuece en la programación de las grandes cadenas, ahora que el gobierno ha decidido meter mano. Y, sin más preámbulos...

SUELTOS

Leslie Nielsen, actor cuya carrera abarca desde el clásico de ciencia-ficción *Planeta Prohibido* hasta los disparates de *Agárralo como puedas*, acaba de completar el rodaje del film de imagen real *Mister Magoo* (basado en la serie animada de la **UPA**) para la **Disney**. A continuación, se ha dedicado a proporcionar su voz al protagonista de *Zeroman*, una parodia del género de superhéroes. La productora **Cloud 9 Interactive** inicia así su andadura en el género de la animación, que proseguirá con *I Can Be Three*. Nielsen no es novicio en lo de dar su voz a personajes animados: ha servido como narrador en *Katie and Orbie*, de **Lacewoods Productions**.

The Locomotion Channel es un canal de cable dedicado exclusivamente a la animación, y que ha pasado a formar parte de la oferta básica de **Vía Digital**, la plataforma digital de **Telefónica**.

The Bob and Margaret Show es una serie de animación de trece episodios que trata de la crisis de los cuarenta que sufren sus protagonistas. Producida por **Nelvana Ltd.** y **Global Television Network**, se basa en el oscarizado cortometraje *Bob's Birthday*, realizado por **Alison Snowden** y **David Fine**.

Los protagonistas de *Space Ghost Coast to Coast*, a saber: **Space Ghost**, **Zorak**, **Moltar** y **Brak**, se han unido ya a la alegre pandilla de rocas marcianas **Yogi**, **Boo Boo**, **Scooby Doo**, **Calvin y Hobbes**, **Casper** y demás impresentables. El **Mars Pathfinder** está rodeado, Crom le ayude.

La nueva moda en los programas infantiles y juveniles americanos es la de los personajes generados por ordenador en tiempo real mediante técnicas de captura de movimiento. Para que os hagáis una idea, la cosa consiste en tener a un actor con un aparatoso casco cuyos circuitos de vídeo permiten captar los movimientos de pequeñas dianas pegadas a las facciones del actor (otra técnica apoya ruedecillas sensoras sobre posiciones de la cara que captan los movimientos de la piel cuando uno cambia de expresión). Combinando los datos de expresión con otros provenientes de los movimientos de la mano, la cabeza y demás extremidades, y procesando todo ese material en tiempo real (o más lentamente, si el programa se va a emitir en diferido), el ordenador crea una simulación tridimensional de un personaje jovial, simpático y divertido (azafata, ¿dónde están las bolsas para el mareo?). Varios de estos tinglados han sido creados por **Modern Cartoons**, entre cuyos desarrollos se cuenta **Cyber Lucy** (en *Wheel 2000*, **CBS**). Otros ciberpersonajes son **CyberCindy** (**MTV**), **Moxy** (**Cartoon Network**), **Clio** (**Canal+**), y el pionero **Johnny Chimes** (**NBC**).

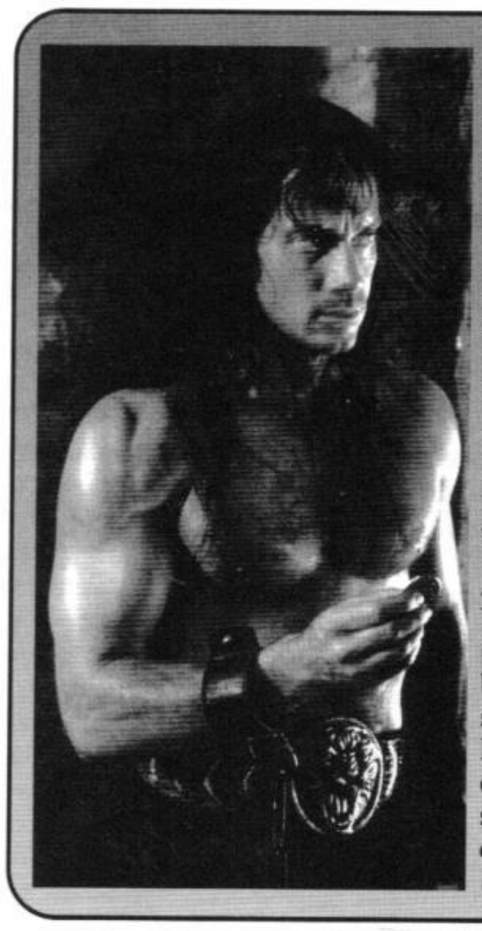
Preparaos para uno de esos conceptos realmente... eeergh... originales (señorita, necesitaré al menos cinco bolsas más). Allá va: *Van-Pires* es una serie que combina imagen real y animación por ordenador, producida por **Abrams-Gentile Entertainment** (los de *Sky Dancers*). Trata de unos jóvenes que protegen al mundo de los ataques de unos camiones antropomórficos malísimos de la muerte (los Van-Piros, ¿lo cogéis?), transformándose ellos mismos, al grito de "Mission Ignition!", en robo-coches (Motor-Vaters). Pues eso, todos al wáter. Ah, y hay línea de muñecos.

Zen Entertainment, filial de **Sei-Young Animation** (Corea), está trabajando en una serie de 26 episodios titulada *Chrono Quest*, que combina animación 2D y 3D. La animación y composición 2D, por cierto, se realiza mediante **Animo**, el programa que comentamos en números anteriores.

Granujas a todo ritmo, o *The Blues Brothers* (de la que se rumorea una segunda parte), pasa al mundo de la animación de la mano de **Film Roman**, a la que habría de ayudar a salir de los números rojos. Fim Roman, a pesar de producir material tan exitoso como *Los Simpson*, ha tenido que comerse las uñas viendo cómo la parte del león de las ganancias se la llevaban los propietarios de los derechos de distribución y "merchandising". *Granujas...* es su primer paso en el terreno de la creación y distribución de contenidos, más allá de la simple producción. Las voces de esta serie de trece episodios son **Jim Belushi** y **Peter Akroid**, los hermanos de los mismísimos originales John y Dan.

El compositor **Danny Elfman**, famoso por sus trabajos para **Tim Burton** (las BSO de *Beetlejuice*, *Batman*, Mars Attacks, *A Nightmare Before Christmas*, etc.) en el cine o sus creaciones televisivas (temas centrales de las series *Batman*, *The Flash* y demás) ha firmado un acuerdo con el **Walt Disney Motion Pictures Group** por el cual podrá dirigir, escribir y producir películas de imagen real para la compañía. Además compondrá la música para dos próximas películas de la factoría, incluyendo el film de imagen real **Flubber**.

En fin, la *Princesa Mononoke* de **Hayao Miyazaki** ha sido, simplemente, el mayor éxito de taquilla de Japón de todos los tiempos, punto. **Buena Vista Home**



Buenas noticias para los aficionados al género de la "Espada y Brujería". **Kull**, el personaje de **Robert E. Howard**, creador del archiconocido **Conan**, ha sido llevado a la pantalla grande por la productora **Rafaella DeLaurentiis**, que también estuvo detrás de los films del género que protagonizó **Arnold Schwarzenegger**. *Kull El Conquistador* es encarnado por el actor **Kevin Sorbo**, conocido por su papel en *Hércules: los viajes legendarios*, precisamente la serie que ha reactivado el interés por el género. **Tia Carrere** (*True Lies, Wayne's World, The Daedalus Encounter*) será su oponente. Completan el reparto **Lite Foot** (*The Indian in the Cupboard, Mortal Kombat*) y **Karina Lombard** (*Last Man Standing*). Dirige John Nicolella. Por cierto, que *Conan* va a pasar a ser en breve una serie de televisión, protagonizada por **Ralph Moeller**, y que competirá con la plétora de series nacida a la sombra de *Hercules:TLJ* y *Xena: Warrior Princess*.

Como es habitual, TVE-1 ha programado a traición y con alevosía (para los despistados, a las 14.00 aproximadamente, de lunes a viernes) la estupenda *Gárgolas* de la **Disney**. Para los que se perdieran el primer episodio, recordar que se ha editado en vídeo, así que no debería ser difícil de encontrar. La serie está demostrando ser capaz de superar las espectativas con su desarrollo de arcos argumentales y de un rico trasfondo sobre el que tejer las historias. A excepción de un cierto exceso de "squash & stretch" en la animación, y de que el sonido original (rugidos y otros) siempre aparece muy ahogado en la distribución española, todo resulta un esfuerzo más que loable. Por suerte o por virtud, estamos disfrutando de la serie en el orden correcto de los episodios. Para los empeñados en recopilarlos, aquí está la guía de episodios exhibidos en los USA hasta la fecha.

GUIA DE EPISODIOS DE GARGOLAS

Primera temporada

1. Awakening, Part I.
2. Awakening, Part II.
3. Awakening, Part III.
4. Awakening, Part IV.
5. Awakening, Part V.
6. The Thrill of the Hunt.
7. Temptation.
8. Deadly Force.
9. Enter Macbeth.
10. The Edge.
11. Long Way to Morning.
12. Her Brother's Keeper.
13. Reawakening.

Segunda temporada

14. Leader of the Pack.
15. Metamorphosis.
16. Legion.
17. A Lighthouse in the Sea of Time.
18. The Mirror.
19. The Silver Falcon.
20. Eye of the Beholder.
21. Vows.
22. City of Stone, Part I.
23. City of Stone, Part II.
24. City of Stone, Part III.
25. City of Stone, Part IV.
26. High Noon.
27. Outfoxed.
28. Revelations.
29. Double Jeopardy.
30. Upgrade.
31. Protection.
32. The Cage.
33. The Price.
34. Avalon, Part I.
35. Avalon, Part II.
36. Avalon, Part III.
37. Shadows of the Past.
38. Heritage.
39. Kingdom.
40. Monsters.
41. Golem.
42. Sanctuary.
43. M.I.A.
44. Grief.
45. The Hound of Ulster.
46. Walkabout.
47. Mark of the Panter.
48. Pendragon.
49. Eye of the Storm.
50. The New Olympians.
51. The Green.
52. Sentinel.
53. Bushido.
54. Cloud Fathers.
55. I'll Met By Moonlight.
56. Future Tense.
57. The Gathering, Part I.
58. The Gathering, Part II.
59. Vendettas.
60. Turf.
61. The Reckoning.
62. Possession.
63. Hunter's Moon, Part I.
64. Hunter's Moon, Part II.
65. Hunter's Moon, Part III.

Tercera temporada
THE GOLIATH CHRONICLES

66. The Journey.
67. Ransom.
68. Runaways.
69. Broadway Goes Hollywood.
70. A Bronx Tail.
71. The Dying of the Light.
72. And Justice for All.
73. Genesis Undone.
74. Generations.
75. ...For It May Come True.
76. To Serve Mankind.
77. Seeing isn't Believing.
78. Angels in the Night.

Entertainment, la división de la Disney que adquirió los derechos de ésta y otras siete películas del prestigioso director, no empezará a distribuirla hasta el año que viene, como mínimo.

Marchando una de FX infográficos hasta las pestañas. **Calico Entertainment** prepara para **Saban Entertainment** más de 350 tomas de efectos visuales (una media hora de ellos) que aparecerán en la película de imagen real *Rusty: the Great Rescue*. El film, un "directo a vídeo", presenta un reparto de animales reales que se comportarán a lo *Babe, el cerdito valiente*. Para lograrlo, Calico emplea **Elastic Reality** para los efectos de metamorfosis (para deformar los cuerpos y así poder forzar la gestualidad necesaria); **Lightwave 3D** para modelar las bocas parlantes que reemplazarán a las reales, así como **After Effects** y **Digital Fusion** para componer todos los elementos de la escena. Como veis, todos son programas baratos y disponibles fácilmente. Por cierto, en la industria del cine se entienden por "efectos especiales" todos aquellos que se realizan en el propio plató de rodaje. Los que implican manipulación de la imagen una vez ya rodada, lo que popularmente se denominan efectos especiales, reciben el nombre de "efectos visuales"

TerraGlyph Productions (Irlanda) está realizando una película, *Carnivale*, parte de la cual se está terminando en Madrid (quince personas haciendo animación, limpieza de animación y efectos).

PROGRAMACION DE OTOÑO USA

El Gobierno Federal Norteamericano (FCC) está requiriendo a las estaciones de teledifusión a emitir semanalmente al menos tres horas de programación educativa. Esto no va a afectar a las emisiones de las redes de cable y satélite. ¿Pasarán los críos olímpicamente del "queridos amigos, en el capítulo de hoy hemos aprendido que aunque seas una ruina humana has de ser tú mismo y aceptarte, y así tus amigos no saldrán corriendo de tí como si fueras *La Cosa* de **Carpenter**", vía zapping salvaje del Caribe? Veremos.

Estas son las novedades de la programación de animación USA.

CBS

Se acabó: todo pasa a ser noticieros y educativos de imagen real, según lo mencionado antes. Las Tortugas Ninja desaparecen (y reaparecen en la Fox, ¡como serie de imagen real!).

Fox

Actualmente la líder con su *Kids Network*. Además de redistribuir casi toda su programación, añade *Ned's Newt*, las aventuras de Ned y su sobrealimentado y superheróico tritón doméstico. *Home to Rent* pasa en el último momento a llamarse *Space Goofs*, aparentemente una copia vil de *Ahhh! Real Monsters* (**Nikelodeon**) perpetrada por los europeos **Gaumont Multimedia**, **France 3** y **ProSieben**.

También en la Fox, *The Adventures of Sam & Max*, basada en el cómic de **Steve Purcell**, cuyos personajes también protagonizaron el conocido juego de ordenador producido por **LucasArts**.

Además, nuevos episodios de los *X-Men*, que serán sustituidos en noviembre por un especial introductorio de tres capítulos de *The Silver Surfer*, serie que les reemplazará definitivamente en enero. Para febrero, se emitirá la primera comedia animada de **Dreamworks**: *Steven Spielberg Presents Toonsylvania*, protagonizada por… Igor (¿podemos demandarles, podemos, podemos, podemos?), el ayudante del doctor Frankenstein (¿Fronkonstin?), que resulta ser el verdadero genio tras los inventos del amo. Y por redondear, *Mowgli: The New Adventures of the Jungle Book*, *Ultimate Goosebumps*, y *Ninja Turtles: The Next Mutation*.

Kids' WB!

Como curiosidades principales: *Men in Black* (**Columbia TriStar**), derivado de la película de éxito del mismo nombre. *The New Batman/Superman Adventures*, que alterna 41 episodios de *Superman* con 24 de *Batman*. Pero Batman ha sufrido una revisión total de su estética, haciéndola un poco más asequible (¡horror, shock!) y menos oscura (¡¡¡¿POR QUE?!!!). Dick Grayson se convierte en Nightwing y Tim Drake es el nuevo Robin. Habrán capítulos "crossover". También aparece Supergirl y Darkseid, en la serie de Superman.

The Legend of Calamity Jane, además de la obvia protagonista, presenta a Wyatt Earp, Doc Holliday, Buffalo Bill Cody y Wild Bill Hickock entre otras leyendas de la conquista del oeste americano. *Steven Spielberg Presents Tiny Toon Adventures* pasa de la **Nikelodeon** a esta cadena.

ABC

La cadena, propiedad de la **Disney**, ha diseñado una programación totalmente a gusto de la **FCC**, todo producción propia. La excepción testimonial es *The Bugs Bunny & Tweety Show*. Las series **FCC-fistras** (¿funcionará éste término en el animefándom? ¿Funcionó "Mangoide"?) son: *101 Dalmatians: The Series*, con la familia trasplantada a los USA, y centrándose en las aventuras de tres de los cachorros y un pollo con manchas que se cree uno más. La serie está ejecutada en el estilo de delineado popularizado por la Hanna Barbera en series como *2 Stupid Dogs*. Otros programas son: *Recess*, una especie de *Rugrats 2* (Rugrats se ha emitido en varias autonómicas españolas) por el mismo equipo creativo; *Pepper Ann* (digamos que un "diario de niña pequeña hipercrítica y respondona"); *Doug* (antes *The Brand-Spanking New Doug*, hasta que **Disney** compró la **Jumbo Pictures** y Doug dejo de espankear)

¡*Gargoyles* ha desaparecido de la programación!

Mattel patrocina *Extreme Dinosaurs* (**DIC**), sobre una banda de dinosaurios que despiertan en nuestra época, y se dedican a combatir una banda de dinosaurios malos. ¡Gag!

Extreme Ghostbusters: diez años después de la serie original, lo sobrenatural vuelve a atacar Nueva York, así que Egon y Janine entrenan a cuatro chavales para retomar la lucha. ¡Blaaaargh!

The Disney Channel

Rolie Polie Olie (**Nelvana Limited**) trata de un chico robot que vive en un mundo mecánico mágico. Infografía 3D en tres capítulos de siete minutos cada uno. **Jumbo Pictures** produce *PB&J*, sobre tres nutrias juguetonas que viven en un embarcadero del lago Hoohaw. Ambas series tienen una fuerte orientación educativa y FCC-fistra.

HBO

La **HBO** es la última cadena en montarse su propio estudio de animación, y se está atreviendo con lo impensable en USA: animación para adultos (más o menos, claro). Por un lado *Spawn*, versión animada fiel al cómic de **McFarlane**, con dos temporadas en producción; por el otro, *Spicy City*, creación del inasequible al desaliento **Ralph Bashki**.

Nickelodeon

Lo más novedoso es *South Park*, nueva serie animada para adultos de **Comedy Central**.

MTV

Pues nuevas temporadas de *Daria*, *Aeon Flux*, *Beavis and Butt-Head*. Y *Cartoon Sushi*: serie de cortos de varios autores.

Comedy Central

South Park es un show de recortes animados barato y de humor desagradable, protagonizado por un cuarteto de chavales malhablados de un pueblo de Colorado a los que les pasan cosas raras. Se basa en un corto, *The Spirit of Christmas*, creado por **Trey Parker** y **Matt Stone**. Es FCC-Pecadora con B de Barbate.

Cartoon Network

Johnny Bravo, genial serie sobre un macho man que nunca pierde la frialdad y que por más que lo intenta no liga ni un resfriado, en el estilo de grafismo **Hanna Barbera/Cartoon Network** tan de moda ahora, protagoniza en la nueva serie de episodios *Johnny Bravo Meets...* encuentros con famosos actores de TV como **Tom Bosley**, **Mark Hamill**, **Donny Osmond**, **Jonathan Winters** y **Farrah Fawcett**.

Siguen en antena *Cow & Chicken*, la magnífica *Dexter's Laboratory* (más de una estupenda dedicatoria al Anime), la serie de cortos de varios autores *What a Cartoon!*, y el "talk show" *Space Ghost: Coast to Coast* conducido por un irreverente superhéroe

Y eso es todo lo más reciente de que me he enterado. Ahora se verá si la programación FCC-fistra sobrevive o simplemente logra que los chiquilines USA pasen y se pasen al cable, con lo que las cadenas de teledifusión probablemente cancelarán toda su programación infantil y Santas Pascuas.

That's all, folks!

Supongo que cuando leáis estas líneas la bomba comercial del film *Spawn* ya habrá golpeado las carteleras españolas. Sería interesante saber si también lo hará la serie animada. Porque no se trata de la típica degradación a la que nos tendría acostumbrados una **Nelvana** o un **DIC**.

No señor, cuando por medio se haya **Todd** "Control Freak" **McFarlane**. El hombre que desafió no sólo a la industria del cómic, sino también a la juguetera al producir su propia línea de Action Figures, o a la cinematográfica al negarse a ceder el control tanto de la historia como del Merchandising derivado del film, ha logrado que le produzcan una serie de animación dirigida a los jóvenes mayores de dieciséis años, algo muy poco habitual en la industria americana.

Violencia a lo Tarantino, sangre a chorros, miembros volando por ahí, algo de sexo. **HBO Animation**, entre cuyos guias se haya **Catherine Winder** (productora de *Aeon Flux*) y **Eric Radomski** (productor y director de *Batman*) debuta con esta serie de seis episodios, escritos por Alan McElroy.

McFarlane asumió el mando de la producción, y ya está pensando el pulir técnicamente el producto de cara a una nueva temporada.

TALLER DE ANIMACION

RATOS SALVAJES

"IgorDiario de a bordo. Fecha Estelar 9713,6: las cosas no están marchando como esperaba. ¿Quién iba a imaginar al rodar en este silo abandonado de misiles que no estaba tan abandonado como creíamos? En la secuencia de Gambita lanzando sus cartas cargadas de energía contra los hombres de Industrias NoFrost, una chispa encendió los motores del cohete Titán que todos pensábamos era una maqueta de tamaño natural. Habremos de hacer el numerito infográfico de *El cuervo* con **Alís**, pero la única foto suya que tenemos es de una visita a la montaña rusa de Puerto Infarto. Con esa cara no sé si da igual dejar la de justo antes del churrusque. ¿Y si en vez de rodar la Patrulla-J me paso a Los 4 Fantásticos?"

Gómez se haya sentado en un artilugio rarillo.

–¿Y esto es un escáner láser 3D de CyberWarez?

Penadés, al mando de la Sillycon Plastix, teclea algunos parámetros.

–Sí, necesitamos un modelo 3D tuyo para poder integrar mejor el sistema de partículas con el que simularemos tus poderes de Juagneto sobre el Juagnetismo.

–Bueno, mientras no me deje ciego… ¿Tardará mucho?

–Tu espera aquí, que he de comprobar si la cámara robot del cuarto de al lado ya ha terminado de rodar la maqueta.

Penadés se acerca a la cámara montada sobre el brazo robot. La maqueta está ennegrecida. La toca y retira el dedo hecho un carámbano.

–¡Agh! Está congelada.

Suena la música de Tiburón y Penadés ve cómo la cámara robótica intenta alejarse de él mientras apunta detrás de su hombro.

–No me lo digas… Voy a girarme y lo que voy a ver me va a dejar el peluco de picos pardos, ¿verdad? Por favor, que no sea muy doloroso.

Penadés se gira, los ojos como platos, pega un alarido de record Guinness y en un fogonazo de luz volvemos a Gómez.

–Vicente, si crees que tienes gracia estás pero que muy equivocado. ¿Aqué huele aquí? Me suena este olor. Es como cuando… como cuando…Vaya, ahora el trasto este se enciende sólo… ¿No está un poco demasiado brillante? ¡Eh, Penadés! Para esto, que me va a achicha– ¡¡¡CHOFLASSSSHHHHT!!!

–Arrrrgh, ¿Dónde estoy? ¿Qué hago yo aquí? ¿Y cuándo me he puesto este traje de colores fosfis? Y el casco… Y, y, y… ¡Eh, cuidado con esos chuzos! ¿Qué es esto, *El Quinto Elemento*? Parece un desfile de Gaultier.

–¡Camina! Vas a presentarte ante Zark. Allí recibirás las órdenes. Todos los que creen en los programadores van a pasar a la rejilla de videojuegos.

–¿Comorl? Hum, ¿quién es ese, el del frisbee? No lo hace mal.

–Es Tron. Lucha por los programadores.

–¿De veras?Qué interesante.

El espectáculo es dantesco. Penadés está troceado en pedacitos sobre un tronco giratorio en el que alguien ha esculpido una cara llena de pinchos. Gómez no aparece. El local está recubierto de hielo. Todos hablan en susurros.

–Esa cara de los pinchos… creí verla una vez, durante el rodaje de JuanMan e Igorín…– dice Igor.

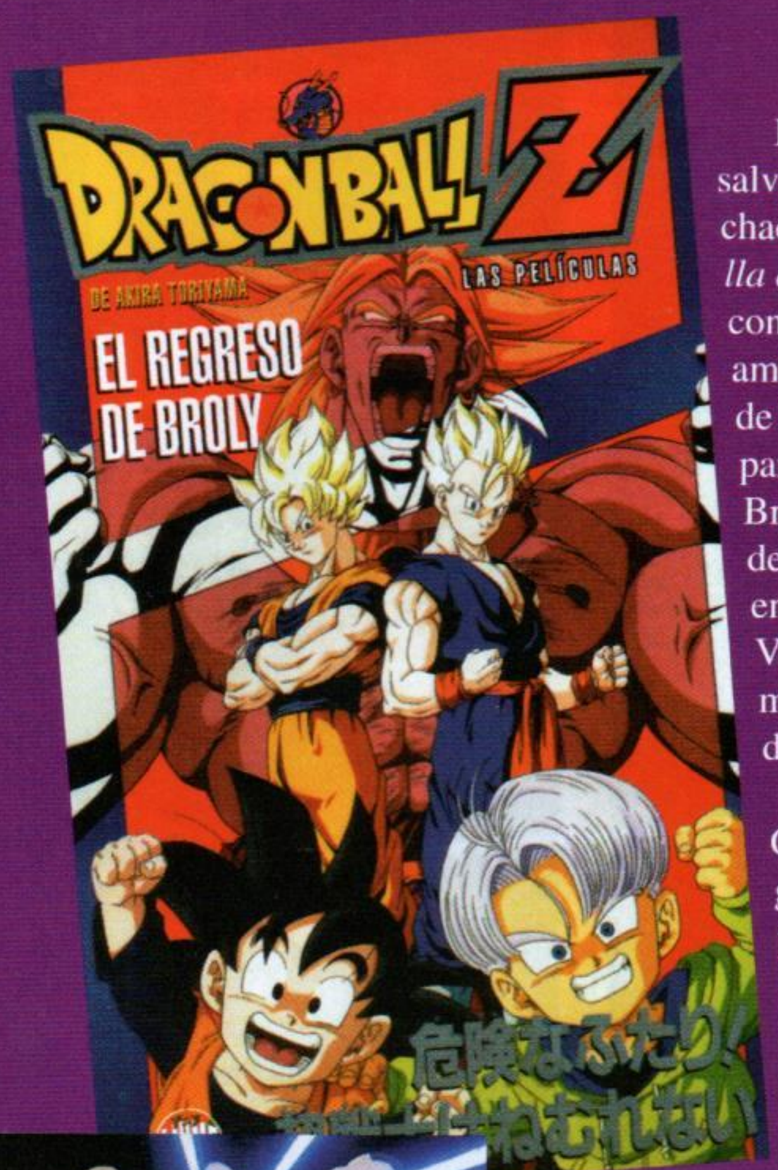
Pero lo que más intriga a **Carlos** y **Gonzalo** es la cámara de control de movimiento, incrustada en la pared. Carlos la toca como quien toca un gato muerto.

–Se ha suicidado– dictamina.

Algo horrible está a punto de pasar…

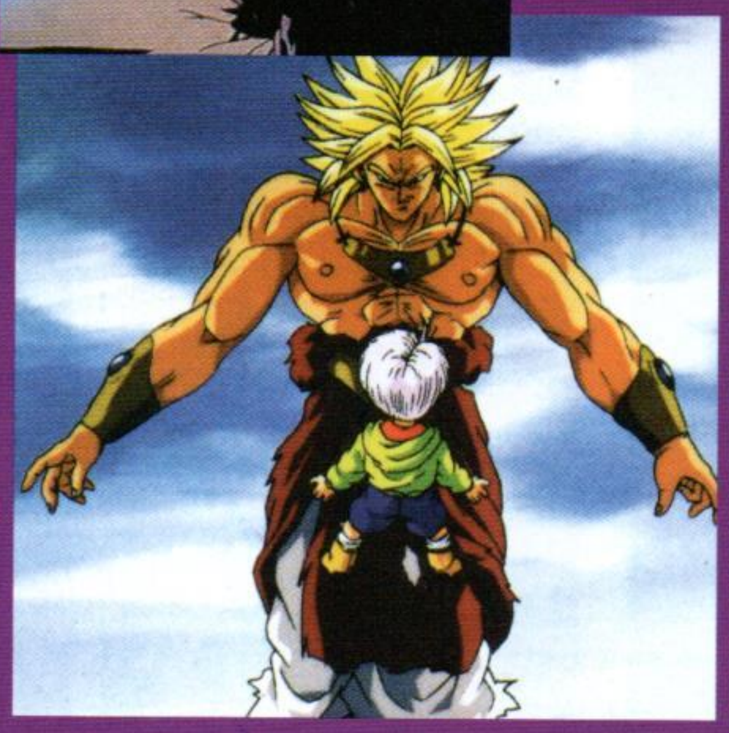
El Regreso de Broly

(Cariño, ¿adivinas quién ha vuelto a cenar?)

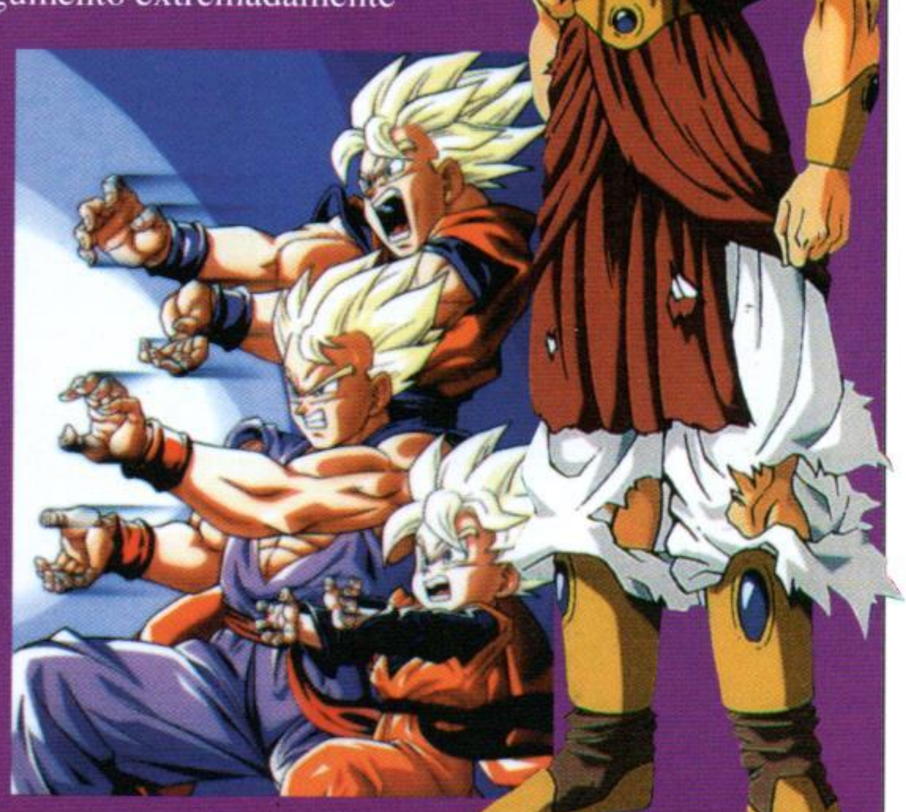


Finalmente, el tan esperado retorno de Broly (esa salvaje acumulación de músculo sobre músculo que machacó cincuenta minutos seguidos a Gokuh y cía. en *Estalla el Duelo*) llega en esta penúltima cinta de Dragon Ball con las mismas intenciones de siempre. La historia se ambienta en un punto indeterminado de la última etapa de Dragon Ball Z, en el que Videl y Gohan ya son casi pareja pero Gokuh sigue aún muerto. Ocho años antes, Broly, que resultó derrotado por los poderes combinados de todos los guerreros en la persona de Gokuh, escapó en el último instante de la destrucción del nuevo planeta Vegeta gracias a su cápsula de transporte, y enormemente herido, cayó en la Tierra sobre una montaña, creando un lago de hielo donde quedó en hibernación.

Ahora, ocho años después, Videl, acompañada de Goten y Trunks, se encuentra buscando las bolas de dragón por esa zona, en un pueblo que está siendo atacado por un «terrible monstruo» (realmente, un dinosaurio bastante mono y gracioso) al que van a ofrecer un sacrificio. Los tres jóvenes deciden intercambiarse por el sacrificio para librar al pueblo de la criatura a cambio de la última bola, que estaba en posesión del shamán de la aldea, y se meten en una olla gigante. Durante la espera, a Goten le entra hambre y empieza a llorar histéricamente pidiendo comida, un llanto que es escuchado por alguien desde la enorme montaña de hielo. Broly, creyendo que es el llanto de Gokuh (Kakaroto para él), despierta para enfrentarse a su antiguo adversario. Videl es la primera en enfrentarse a Broly, quien ni siquiera la considera un adversario, tras lo que Broly centra su atención en Trunks y Goten (especialmente, a causa de su parecido con Gokuh). Éstos sólo son salvados en el último momento por la repentina aparición de Gohan, quien ha sentido el increíble poder del saiyajin legendario. Y comienza el combate, más o menos típico, en el que Gohan comprueba continuamente la resistencia de las montañas en las que Broly le va aplastando.



La película en sí no está nada mal, con una animación a la altura de las últimas producciones de Dragon Ball y unas correctísimas escenas de combate. Sin embargo, peca de un argumento extremadamente simple y sin ninguna complicación, como podía ocurrir en el *El ataque del Dragon*, y en cuanto a escenas de combate, aun sin ser, como he dicho, en absoluto malas, no se comparan ni remotamente a las trepidantes secuencias de *Estalla el duelo*. Lo mejor de todo es posiblemente el *opening* alternativo de la película, en el que se ven a todos los personajes de la serie acorde a los últimos episodios de la saga. La edición española vuelve a ser correcta y punto, con el doblaje tradicional de sus *Onda Vital Ya*, y las comunes voces de doblaje. El único problema achacable a la traducción es el hecho de haber inventado todos los diálogos de Broly, que se pasa toda la película gritando cosas como —acabaré contigo— o —ésto se ha acabado—, cuando en la versión japonesa lo único que repetía todo el tiempo era —Kakaroto— (obsesivo el chico). Bastante buena en conjunto, pero se podría haber hecho más con el personaje. Lo compensa con su gran espectacularidad y calidad de animación.



DARKMIND

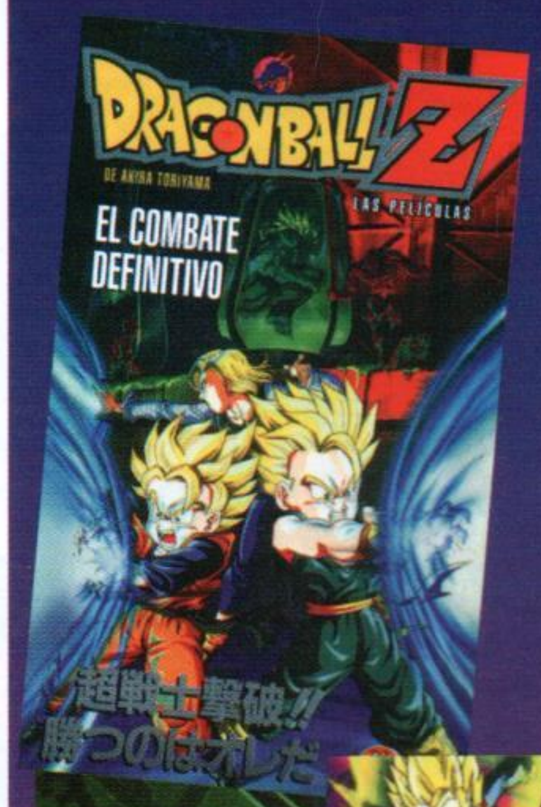
NEON GENESIS EVANGELION

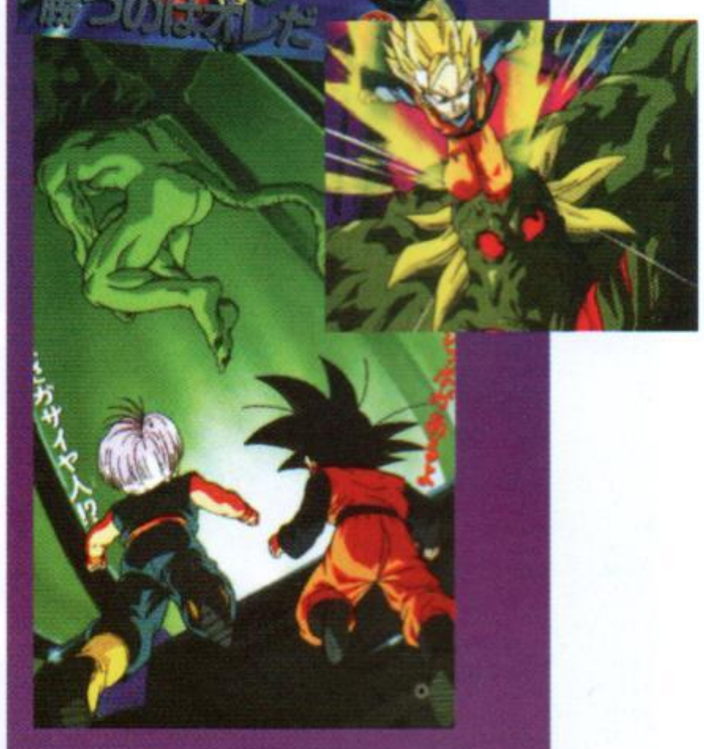
GENESIS 0:2

La segunda entrega de Evangelion aparece por fin (dos meses después de la primera) y cuenta con varias características dignas de mención. La primera es que la saludable costumbre de no poner una voz en off pronunciando el título de la serie que teníamos en la primera cinta ha desaparecido y ya se oye a un señor diciendo «*Evanyelion*» cada vez que en el opening aparece el logotipo de la serie, a lo que se incluye una segunda incursión al final para decirnos el título del episodio. Y qué títulos: «*El dilema de hedgehog*» en vez de «El dilema del erizo». Pero bueno, estos detallitos no nos privan del gustazo de poder ver en una excelente versión española tres episodios más de la mejor serie de anime que haya podido llegar a España hasta el momento. En el episodio 4 Shinji está a punto de dejar NERV en un emocionante capítulo. Después entramos en una minisaga de dos episodios en la que nos adentramos en el misterio que supone la enigmática Rei Ayanami. Rei I, el 5º episodio, cuenta con una increíble escena en el apartamento de Rei y relata el comienzo del enfrentamiento con el 5º angel. Rei II es el sexto y hasta el momento último episodio que podemos ver en España, y tiene el momento más espectacular de la serie hasta ahora: el disparo del gigantesco rifle de positrones utilizando toda la energía del país. Casi nada. Animación regular (hasta ahora el mejor en este aspecto es el 2º episodio) con momentos buenos y una emoción desconocida en el corazón de muchos fans. Precio de risa para la obra de arte que tenemos la oportunidad de ver. ¡¡A comprarla todos pero a la voz de ar, macagüendiós!!

Luis Alís Ferrer

CAPSULAS





—Está a punto de aparecer la «última» película de *Dragon Ball: El Combate Definitivo*. En ella, se retoma el personaje de Broly (se supone que por eso se llama "definitivo"), que una vez más se enfrenta a los super-guerreros, particularmente a Trunks y Goten (todavía pequeños) después de ser recreado a partir de unas células de él que no fueron destruidas en el último enfrentamiento contra el grupo. Sin embargo, parece que algo no acaba de funcionar y el clon degenera en una especie de monstruo similar a la cosa del pantano pero aún más fangoso. ¿Podrán nuestro amigos derrotarle definitivamente pese a su temible poder? Evidentemente sí, pero lo que mola es ver cómo lo hacen, así que habrá que echarle un vistacillo, porque la animación es de lo mejorcito.

—La escasa compañía a los lanzamientos de Evangelion y Dragon Ball consiste en un nuevo título de AnimeX, *Trouble Evocation*, o *Vicios Infernales* para nosotros, en la que las posesiones demoníacas toman un nuevo cariz (que ya os podéis imaginar), y las diablesas se enamoran de los guarrindongos que pactan con ellas.

CAPSULAS

—Se anuncia la aparición en breve de una nueva OVA de *Macross*. Se titulará *Macross 7 Dynamite*, tendrá una duración de cuatro episodios y contará con los mismos personajes y equipo creativo que la exitosa serie de TV *Macross 7*. Seguirá la historia creada por **Shoji Kawamori** planteada en este anime y podrá adquirirse a principio del próximo año 1998. La novedad es que estará dirigida por el veterano y consistente en su trabajo **Tetsuro Amino**.

—Tras su exitosa OVA de seis episodios de duración y su reciente debut en televisión (ver las Noticias Japón en este mismo número), los personajes y situaciones de *Master Moskeaton*, creados por **Satoru Akahori** y **Hiroshi Negishi**, seguirán en su formato videográfico originario por medio de una nueva OVA llamada *Master Moskeaton '99* que aparecerá el próximo año. No es que se hayan confundido al contar de año sino que este anime tiene lugar en el año 1999, justo antes del cambio de milenio, lo que propiciará situaciones disparatadas y sobrenaturales a tutiplén. El excelente diseño de personajes es, como en la primera OVA, obra del dibujante **Kazuya Kuroda** mientras que la dirección correrá a cargo del propio **Negishi**. Además, el veterano y prolífico **Takao Koyama**, que últimamente ha estado colaborando en muchos animes, también pondrá su granito de arena como coordinador del proyecto.

—Tras una exitosa campaña y un despliegue de media mix apabullante (radio drama, CD drama, cómic...) el serial *Voogie's Angel*, que se encontraba entre una de las más elegantes y cuidadas dentro del género bishojo, consigue finalmente un anime propio. Para esta nueva entrega se ha optado por un look más agresivo puesto que se ha elegido al revolucionario **Masami Obari** como máximo responsable artístico: el famoso autor de la OVA *Gowcaizer* y los animes de *Garou Densetsu* es director, diseñador de personajes y además hace el storyboard. Qué tío.

GRANDOLL

Hikaru, una estudiante de escuela superior de 16 años, del club de tenis, 1'50 de altura y enamorada de su compañero de clase Kanzaki es la elegida para llevar una de las legendarias armaduras Grandoll. Con esta premisa llega al mercado japonés una nueva OVA que retoma el concepto de guerrero con armadura y lo combina con el de chicas guapas para crear uno de los animes más atractivos que hoy día se puedan ofrecer al fan del genero bishojo. Los robots de *Grandoll* y los espectaculares trajes en los que estas chicas van enfundadas han sido diseñados por **Yoshinori Sayama**, famoso por sus trabajos en *Tekkaman Blade* (Teknoman) y en *Mobile Police Patlabor*. **Katsumi Hasegawa**, guionista del estudio creativo de **Satoru Akahori**, es el autor de esta obra, mientras que el guión es de **Yuuko Nakada** y el control gráfico (diseños de personajes y dirección artística) es trabajo de **Hiroshi Yamashita**. Con algunos elementos de comedia estudiantil y muy cercana a OVAs que hemos podido ver en España como *Moldiver* (de la mano de los malogrados Cartoonia) o *Galaxy Fraulein Yuna*, el primer episodio de esta OVA, que constará de tres, apareció en Japón el pasado 25 de Agosto y el segundo aparecerá en breve. Un verdadero despliegue de media mix (como dicen en Japón) se ha formado en torno a *Grandoll*: anteriormente a la OVA existía un CD-Rom para Windows 95 y una versión del videojuego para PlayStation, y se espera una nueva avalancha de material para satisfacer las demandas de los fans que surjan tras esta OVA.

Grandoll
©1997 Katsuki Hasegawa/
Satoru Akahori Production·
Bandai Visual

Luis Alís

Vampire Hunter

THE ANIMATED SERIES

Vampire Hunter, de la que ya os habíamos hablado anteriormente, es una excepcional OVA basada en los personajes del popular videojuego de lucha de Capcom, los creadores de la saga *Street Fighter*. Se centra principalmente en la segunda entrega del juego, en la que se presentaban a los personajes Donovan (el cazador de vampiros) y Lei Lei, la chica fantasma de origen chino. En el primer episodio se relata la lucha encarnizada del súcubo Morrigan y su antiguo compañero Demitri, y en este segundo volúmen Donovan y Lei Lei, tras un primer encuentro algo accidentado, unen finalmente sus fuerzas para acabar con el espíritu samurai japonés Bishamon, en lo que se dice que son los 17 minutos de acción de lucha más espectaculares que se han visto últimamente en animes de este tipo. Al final del episodio, por fin, se presenta al jefe maloso del videojuego, el alienígena y flamígero Pyron.

Para la realización de esta OVA se ha reunido un staff compuesto por algunos de los mejores creadores de la industria del anime japonés. El excelente dibujante **Shuko Murase**, que realizó hace ya tres años los diseños de personajes de la película *Street Fighter II The Movie* era la opción lógica para realizar idéntica labor en la OVA de *Vampire Hunter*. Además la fortuna intervino ya que **Jo Ikeda**, director que acababa de trabajar con **Murase** en la exitosa *Gundam Wing* (donde **Ikeda** dirigió y **Murase** diseñó personajes), y que había quedado encantado de su colaboración con él, expresó su deseo de dirigir la OVA de *Vampire Hunter*, lo que a **Murase** le pareció estupendo. Dicho y hecho, el magnífico tándem de autores están inmersos de lleno en la realización de esta OVA que, todo sea dicho, les está quedando francamente redonda. La espectacularidad de las escenas de lucha es impecable, otro tanto se puede decir de la animación, y el tempo de los acontecimientos es igualmente algo muy a tener en cuenta pues es una OVA de cuatro episodios de 45 minutos cada uno en lugar de 25 que es lo normal (claro está, a cambio de un ligero aumento de precio, 6.600 yens en lugar de 5.800). Esperemos que, del mismo modo que *Street Fighter II The Movie* llegó a España, podamos disfrutar aquí de esta OVA en breve.

Luis Alís

Vampire Hunter
©CAPCOM/Amuse

INTERCOMIC

PRONTO VENTA POR CORREO

OFICINA MADRID
TEL. (91) 479 32 25

OFICINA BARCELONA
TEL. (93) 757 49 39

INTERCOMIC

OFICINA MADRID
TEL. (91) 479 32 25

OFICINA BARCELONA
TEL. (93) 757 49 39